GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2008年2月下
定价9.80元

近期热门游戏集体攻略/秘技大爆走

星海传说 初次启程
最终幻想4
卡片英雄 高速卡片战斗

超级马里奥银河/核心危机FF7/FFTA2
合金装备OPS+/高达战斗编年史/龙珠Z爆发！流星
大众高尔夫5/光环3/流星洛克人2
龙穴/忌火起草/美丽块魂

新春热作大特报
全游戏平台热门话题汇集

DVD
70分钟满载
■开篇企划
街头霸王4 特辑
■火线点评
炽焰帝国：毁灭之环/机战OGS外传
■魅力抢眼秀
生化危机：恶化/龙如见参





附送「偶像大师」贺年套卡

火热！火热！新作特报！！

经典冒险游戏新作公开
古墓丽影 地下世界

巨星总动员
世嘉全明星网球

年初动作超大作发售前最终回报道
恶魔猎人4

坂口博信NDS全新作发表
AWAY

真·风神制作

「人气专栏八弹全开」
小岛的视点/名越武艺帖/电玩范特西
猎狐犬基地/无双皆传/解构恐惧/怪物猎人杂记薄/战国英杰传

ISSN 1006-5032
05



GAME SOFTWARE
电子游戏软件

2008年 02月下
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

精彩抢先看

游戏业再次进入了一强皆弱的时代？出路到底在哪里？
12 ●特约撰稿人深度评析三坟现象！游戏业格局的新探求
纯真年代！"三坟"的真相

年初最强动作游戏，第四代双平台出击
22 ●动作超大作最终回报道！鬼哭狼嚎惊天动地！
恶魔猎人4

体验1080P的高清效果了吗?更冲击的游戏时代！
68 ●全面接触高清显示背后的真相！帮你买到心仪的高清！
高清电视导购

07年末热门游戏一网打尽，看都看不过来
100 ●众多热作秘籍/研究总力披露，深度挖掘游戏的另类乐趣
禁断的秘技！游戏研究所秘技篇！

攻略/板烧

经典RPG大作再度重生 72 星海传说 初次启程
最终幻想复刻再战NDS 84 最终幻想4
最终幻想复刻再战NDS 92 高速卡片战斗！卡片英雄
创意为王 40 啪嗒砰
新牧场故事 42 符文工厂2
再来舞一次 100 凉宫春日的约束



新作冲击 电击附录
年度CG大片《生化危机 恶化》首度释放
●《街头霸王4》特辑/《超级机器人大战OGS外传》特报

固定栏目&特色专栏

游戏新闻眼……004
疾风流言帖……016
中国电玩榜……018
无双报道……020
游戏铁板阵……036
电玩铁板烧……040
闯关族的家……046
大墙画廊……052
绘卷……053
豪游根……054
小岛秀夫的视点……056
名越武艺帖……057
科普园地……082
电玩范特西……058
猎狐犬基地……059
解构恐惧……060
怪物猎人杂记簿……062
个人专栏……063
龙哥热线……064
科普园地……066
电玩小说……106
战国英杰传……108
新作发售表……110
电击光盘盒……112



本刊声明



招聘信息

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn
■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187
■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「凉宫春日的约束」



游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



【PS3《迷雾》近日开设了官方网站，这款名厂开发的FPS新作颇受关注。



JUMP FESTA 2008召开 游戏全面进军综合展会



本刊讯 2007年12月22日到12月23日，大型游戏动漫展示会“JUMP FESTA 2008”在日本千叶县幕张会展中心召开。日本各大游戏厂商纷纷参加此次展会，会场上显示出了比近年来一些专业游戏展会还要热烈的气氛。

“JUMP FESTA”是日本主要出版社之一的集英社举办的大型游戏动漫相关产业展示活动，始办于2000年，展会的主要对象是一般民众，到场的观众全部免费入场。本届“JUMP FESTA 2008”依旧保持了历代的大规模，使用了幕张会展中心从1号馆到8号馆的全部8个展厅。同时，展会的出展结构也与往年相同，除《周刊少年JUMP》《V JUMP》《JUMP SQ.》等集英社自社刊物的展台及动漫相关商品的展区外，众多知名游戏厂商也在会场中设置了展台。因此，不仅是动漫作品的爱好者，很多游戏爱好者也慕名前来参加这次展会。

游戏厂商的展台分布在2号馆到7号馆的展示区域之中。在其中的4、5、6三个展馆里，任天堂、SCE、微软三大主流硬件厂商全数出展，再加上SQUARE・ENIX、BANDAI NAMCO GAMES、CAPCOM等知名软件商的展台，现场热闹非凡。

在本届展会的出展游戏方面，为了配合“JUMP FESTA”的展示主题，《海贼王ONE PIECE》《火影忍者NARUTO》《死神BLEACH》《家庭教师REBORN》等来自《周刊少年JUMP》漫画作品的改编游戏非常多。机种方面，任天堂NDS游戏占压倒多数，其次是Wii、PSP等主机上的游戏。

任天堂《大乱斗》盛况空前

在任天堂的展位上，几乎所有空间都被布置成了Wii新作《任天堂全明星大乱斗X》的试玩区。展区正面的明星位置上设置了为参加试玩的观众配发整理券的场所，每个参加试玩的人都会领到一张标有明确试玩时间的整理券。出展方事先预想到了展会现场的吵杂，希望通过这种方式避免出现混乱情况。



但即使如此，整理券配发区前依然排起了长龙一般的队伍。试玩活动会一直持续到展会闭馆时，但整理券在每天下午1点左右就会全部发完，从这一点就可以看出《任天堂全明星大乱斗X》受关注的程度。

《任天堂全明星大乱斗X》的试玩区中一共设置了30个试玩台。在擂台式对战台前，参加者以4人一组的形式进行对战，先取得2胜的玩家可以作为“擂主”留下继续游戏，其余玩家退场。如果能连续取胜3场，则可以得到现场工作人员颁发的纪念品。

S・E掌机新作提供试玩

SQUARE・ENIX展区中出展的未发售游戏新作包括手机游戏在内共有9款，其中设置了试玩台的有3款，其余游戏都是以影像形式参展。

《最终幻想・纷争》和《王国之心358/2 Days》这两款游戏在展会现场分别设置了大量试玩台，《最终幻想・纷争》的试玩台为46台，《王国之心358/2 Days》的试玩台为47台，但尽管如此，试玩区依旧从开馆不久就开始限制入场，参加者们的试玩热情超乎想象。

除家用游戏试玩台之外，SQUARE・ENIX还在展区中举行了儿童街机卡片游戏《勇者斗恶龙怪兽篇・对战之路》的“王者决定战”大会，从日本全国赛区中选拔出的8名小学生赛手就最后的冠军展开了争夺。

靠《传说》聚拢人气的NBGI

BANDAI NAMCO GAMES（NBGI）与BANDAI本社在本次展会上协同出展，展位规模和SQUARE・ENIX相当，成了本届展会上数一数二的大展商。NBGI总共在现场展示了13款游戏，其中包括NDS、PS2和Wii等多种主机上的作品。在这13款游戏中，还未发售的新作有7款，其中4款设置了试玩台。除此之外，NBGI还在展区中设置了《传说》系列原画与关联商品的展示区，并举行了一些现场表演活动。在12月22日举行的《纯真传说》舞台秀上，出展方请来了在这款NDS新作中为角色配音的声优们进行现场对谈。在NBGI展区中设置了试玩台的游戏作品包括PS3和Xbox360上的《龙珠Z爆发》，NDS上的《数码暴龙・冠军杯》，PS2上的《命运传说・导演剪辑版》以及Wii上的《仙乐传说・拉塔特斯克的骑士》。

多种宣传方向的CAPCOM

在CAPCOM的展区中展出的家用机作品包括NDS游戏《吸血鬼与十字架・七夕的Miss阳海学园》，以及PS3和Xbox360上的大作《恶魔猎人4》。除电子游戏之外，CAPCOM还在展区中设置了以自社的游戏系列《怪物猎人》为主题的集换式卡片游戏“怪物猎人集换卡牌”的展示台。

在展会过程中，CAPCOM举行了一些现场展示活动，内容包括出展游戏作品的介绍等。另外，CAPCOM还就将于2008年3月13日发售的PSP游戏《怪物猎人Portable 2nd G》举行了一场关于游戏中最新要素的专场发布会。

各种厂商展示的不同主题

在参展的其他厂商中，大多数都是以特定作品参展的。SCE在本次展会上设置了一个较小的展台，集中宣传的作品是PSP游戏《死神BLEACH魂之热斗5》，但并没有设置试玩台，只是举行了比较大型的舞台演出。微软出展了《蓝龙》等Xbox360上的主流作品，但没有推出还未发售的新作。SEGA、MMV、TAKARA TOMY、HUDSON等厂商都在现场展示了各自的游戏新作。

从整体上来看，“JUMP FESTA 2008”上的游戏展示并没有浓厚的专业气息，但参展厂商的多样性和参展形式的灵活性表现得非常明显。任天堂等厂商近年来参加专业展会并不积极，但在本次展会上却相当着力，由此也可以看出这种面向普通用户的商业活动在游戏厂商们心中的地位。

事件 日本专讯 DS版FF4纪念活动召开

本刊讯 SQUARE・ENIX日前召开了NDS游戏《最终幻想Ⅳ》的发售纪念活动，本作制作监督时田贵司、主题曲《明月之光》的制作人植松伸夫和主题曲演唱者伊田惠美等嘉宾出席了本次活动。

NDS版《最终幻想Ⅳ》是原作的移植版，场景与人物全部以3D形象全新制作，于2007年12月20日发售。本次纪念活动的主题是本作主题曲《明月之光》。这首歌曲的演唱者伊田惠美并非专业歌手，而是从募集活动中征选出来的。对于举行这次活动的原因，时田贵司解释道："在NDS版中加入音乐和语音已经成了理所当然的事，但如果就这样采用一般的制作就太没意思了。16年前的作品此次得以重新制作，而16年前的玩家们如今已经在进行音乐活动了。如果让这些人来做，就会出现另一种感觉，我们觉得也许这样才能完成饱含感情的歌曲。"

在选拔中，伊田惠美的《明月之光》引起了植松伸夫的注意。这是一首很独特的曲子，和植松对本作主题曲"饱含感情而又富于个性"的要求相符。由于伊田并非专业，录制时出现过不少问题，后来植松采取不做指导，让伊田自己去找感觉的方式来录音，反而达到了比较好的效果。对此，伊田表示非常感动："真是无法用言语表达。NDS中居然会播放出我的声音。"据了解，伊田在北海道一家CD专卖店中工作，本作的音乐CD发售之后，伊田将在店中销售自己演唱的歌曲，这确实是一种奇妙的经历。



←嘉宾们在现场对本作音乐制作的过程进行了仔细的回顾。

特报 日本专讯 日本禁售旧机型法令解除

本刊讯 日本于2007年12月21日实施了修改后的《电器用品安全法（PSE法）》，在原法令中被禁止买卖的PS、SS、DC等旧世代游戏主机将在消失了1年零9个月后重新摆上货架，供游戏收藏家们选购。

《电器用品安全法》是日本从2001年4月开始施行的法律，其主要目的是确保电器制品的安全性，防止漏电等事故隐患。这项法律施行后，所有达到新标准的电器制品都会加标"PSE标志"，从2006年4月起，所有不具备"PSE标志"的电器制品都不允许在日本国内销售。2006年3月，负责这项法律实施工作的日本经济产业省解除了电子乐器等高档电子用品的"无PSE标志禁售令"，但并没有顾及游戏机领域。因此，除了FC、SFC这类使用外制转换器供给电源的机型外，PS、SS、DC以及一部分PS2机型都在2006年4月被强制禁售。



←当年在禁令生效前，日本很多二手店都出现了超低价甩卖的混乱现象。

禁令生效后，日本中古品销售业界"这项禁令意义何在"的疑问之声越来越高。经济产业省集合业内人士召开了数次研讨会，在听取多方意见的基础上制定了一些新的条款，最终承认了游戏机等领域的中古品在无"PSE标志"状态下销售。

软件 日本专讯 《战场的女神》新影像 世界观与剧情亮相

本刊讯 SEGA近日放出了预定于2008年春发售的PS3游戏《战场的女神》的最新宣传影像。

本次公开的影像名称为"我们拿起枪篇"。与上次公布的"游戏系统解说篇"不同，本次的宣传影像侧重于介绍游戏中的事件，使用户大致了解本作的世界观与剧情。游戏中角色们生动的表情与丰富的动作给人留下了很深的印象。



《战场的女神》是一款"动作战略模拟游戏"，描述了一段被夹在大国之间的小国为反抗侵略而组织义勇军进行反击的幻想战争故事。本作的游戏系统比较特殊，玩家组织好自己的部队与敌方对垒，两军按照普通回合制行动，但在自军回合之中，玩家要像动作游戏一样直接操作己方的角色进行战斗。每回合中有一定的指挥次数，而每次指挥能让一名角色在一定时间内活动。想把握战局，既要求调度有方，又要求一定的动作操控能力。

特报 日本专讯 PSP官方品牌合作 联手推出新型周边

本刊讯 SCE于12月19日开始了PSP最新官方周边"PS Pictogram × PORTER PSP包"的预约销售。这款PSP新周边是SCE自社游戏周边品牌"PS Pictogram"和PORTER合作推出的，同时对应PSP的新旧两种机型，价格为9975日元。

"PS Pictogram × PORTER PSP包"是PS系列官方周边"PS Pictogram"的第10款商品，主要用来容纳及携带PSP主机。除了用来收容PSP主机的口袋外，这款收纳包上还附有两个UMD袋和一个可以容纳无线接收器的口袋。这款周边走的是高档路线，为了和PSP彩色版本相配，商品的颜色也有黑、白、蓝、粉红四种。

这款最新的收纳包同时对应PSP-1000和PSP-2000这两种机型，规格为200×100×50mm。目前，这款周边正在流行销售网站"ZOZO-RESORT"上实行限量销售。



12月19日

●SEGA放出了PS3动作战略模拟游戏《战场的女神》的最新宣传影像，影像中对本作的世界观与剧情进行了简要介绍。这款新作预定于2008年春发售，价格未定。（请见本刊详细报道）



●SCE的自社游戏周边品牌"PS Pictogram"和PORTER合作推出了新商品"PS Pictogram × PORTER PSP包"，这是一款新的PSP携带用周边，同时对应PSP的新旧两种机型。（请见本刊详细报道）

●据英国业界报刊MCV UK报道，NDS在英国的周销量再创新高，12月最初的1周之内，NDS的周销量为21万2584台，大幅超越了以前的纪录19万1104台。任天堂英国公司总裁戴维・雅安顿将NDS销量提高的原因归结为独特游戏软件的拉动。

12月20日

●D3 Publisher发布消息称，该公司推出的"SIMPLE系列"在全世界累计销量已经突破2000万套。"SIMPLE系列"是以简单低价为主要方向的游戏系列，始于1998年，至今已经推出了345款游戏作品。为了纪念销量纪录，该公司于同一天发售了《SIMPLE DS系列Vol.1 THE麻将》。

●SCE公布了将于2008年1月31日发售的"PS3《恶魔猎人4》限定蓝光套装"的商品信息，这款限定版主机套装中包括40GB版PS3主机、《恶魔猎人4》游戏以及一张收录了特别影像的蓝光光碟，售价为47800日元。

●SCE开始在网络服务"PLAYSTATION Store"上销售《战鹰》的资料片《战鹰・欧米加黎明行动》，价格为800日元。《战鹰》是可以32人同时对战的网络游戏，对应PS3手柄的六轴检出机能，玩家可以体验到依靠直觉操作的感觉。



12月21日

●日本修改了电器用品安全法中关于禁止销售中古游戏主机的条款，PS、SS、DC等旧世代主机将在消失了1年零9个月之后重新摆上日本游戏店的货架。（请见本刊详细报道）



FFIV SPECIAL INTERVIEW

——相隔十七年的“声音”

制作人
浅野智也
Tomoya Asano



音响监督
神谷智洋
Tomohiro Kamiya



程序设计
高柳新平
Shinpei Takayanagi

2007年12月20日在NDS上发售的《最终幻想IV》是NDS年末游戏新作中最受关注的作品之一。SFC原版的《最终幻想IV》发售于1991年7月19日，在玩家们眼中，这款游戏经历了16年的历史，在开发者们将开发时间计算进去之后，这款游戏已经走过了17个年头了。

NDS版《最终幻想IV》是完全重制的游戏，除了画面完全3D化之外，最大的特点就应该算是声音效果上翻天覆地的改变了。应该说，这是一款对“声音”非常执着的游戏。本作的主题曲是从一般用户中征选出来的，剧情事件的表现上起用了豪华的声优阵，还应用到了CRI中间件的特殊技术。近日，记者采访了本作的制作人浅野智也、音响监督神谷智洋以及本作开发方MATRIX的程序主设计师高柳新平。在下面这篇访谈中，制作人们将为您讲述《最终幻想IV》中相隔了十七年的“声音”。

——首先，请告诉我们几位在本次开发中负责的工作好吗?

浅野■我是制作人浅野。从计划立案开始，到决定方向性，整体统括，进程管理等等，做各种各样的事。之前，我以同样的制作人身份参加了《最终幻想III》的制作。本来，这次的《IV》也准备采用和《III》相同的制作形式，但由于准备强化事件表现，最后决定加上语音。由于ROM的容量非常紧张，我们也对MATRIX的高柳先生提了很多无理要求。当我们正在琢磨有没有什么将数据量最小化的方法时，碰巧CRI给我们公司送来了中间件，这下我们算是捡了根“救命稻草”。

神谷■我是音响室的神谷，在本作中负责制作效果音和台词。本来我还想自己动手再多做一些东西，但出于音响监督的立场上，这次还是将工作重点放在了整合音响效果团队上。我也是从《III》开始就担任这个职务了。

高柳■我是MATRIX的高柳，作为主程序设计师参加了程序全体的设计工作，在“救声主”方面也和CRI进行了交流。

——这么说来，本作是以延续《III》的团队的形式进行制作的。

浅野■是的。不过，团队的核心还是原作的开发者。《III》是田中弘道先生，《IV》是时田贵司先生。

——可以告诉我们“在事件上强化与着力”这个决定诞生的契机吗?

浅野■首先，我们还是延续了《III》中完全重制的理念，在“画面刷新”“剧本深化”“重新调整平衡”这三点上的方针没有改变。然后，我们开始考虑在《IV》中应该把重点放在其中哪一点上。而说到用户们最期待的地方，玩过原作的人印象最深刻的应该还是这款游戏的剧本和事件。因此，开发中重视事件制作这一点从最开始就已经决定了。公司内的分镜组重新绘制了分镜脚本，进行配音，再拜托MATRIX实装到游戏中，这个过程还是相当艰难的。

——加入语音的决定是什么时候做出的呢?

浅野■去年12月左右。那时候我们正在讨论加入语音的问题，机缘之下遇到了“救声主”。我们立刻下载了工具，一边提供给MATRIX，一边确认技术上是否存在问题。采用语音上的另一个问题是，DS实际画面中的可爱角色和真人语音之间会不会产生不协调感。我们请时田（贵司）先生的一位声音和角色印象相符的熟人试着配了音，随后在公司内部会议上播放，结果受到了好评。我们自己也觉得，还是应该加入语音。我们准备了素材，并实际在ROM上进行了确认，到翌年1月时，我们已经觉得可以实现了。

——本作是人气作品，选声优的时候大概很辛苦吧。

浅野■关于角色分配，由于这是一款剧情人气很高，给人留下印象很深的作品，我们不能让用户们感到失望。我们完全是按照“让玩家们无可挑剔的著名演员”的标准来挑选的。当然，由很多人一边想象一边进行提案。有些人熟悉时田（贵司）先生当年写剧本时依据的声音印象，我们很积极地拜托他们出谋划策。

——实际的演员表确实豪华，我想不会有人有意见。（笑）

浅野■我们不想让人说加上语音后破坏了角色形象，因此在演员选择上特别仔细。制作的时候，我们是带着一半期待，一半不安的。

——接下来想谈谈音乐的话题，本作音乐的主题是什么样的?

神谷■我和浅野也讨论过，对于这次音乐的主题，我们想尽量活用SFC版原作的音乐。但说到实现，最后不同的地方还是很多……（笑）乐曲使用了内置音源，福井、仲野和野田（本作的音乐制作组）三个人一边听着音乐CD一边制作，非常辛苦。效果音也是实际成形之后，一边检查效果一边反复尝试，还要考虑到和语音的平衡。

——从2D变成3D这件事对音乐制作有什么影响吗?

浅野■变成3D的角色行动时的声音，比如铠甲发出的哗啦哗啦声，这些地方应该表现到哪种地步，我们进行了不少议论。

神谷■实际游戏时并没有脚步声，但到了事件时就不同了。关于如何使用声音表现空气的感觉，我们进行了反复的尝试。请实际在游戏中感受一下吧。（笑）

——有没有什么特别针对NDS和NDS Lite而下的功夫呢?

神谷■我们这次最大限度地使用了《III》中积累的经验。首先关于扬声器能表现出什么音效的问题上，我们知道表现地震轰鸣的声音很难。可是，我们又不能放出过大的噪音。因此我们先考虑曲子，再根据曲子配合音效。在“救声主”方面，我们将波形加工成了几乎全黑的颜色。如果只看波形，大概都难以想象这是什么东西，但在实机上听起来，这样是最适合的。总之，是不断听，不断调试的重复。

——从程序设计师高柳先生的眼光看，NDS这个硬件怎么样?

高柳■关于容量，《IV》比当初预定的容量还要大，几乎所有数据都通过任天堂提供的相关压缩工具压缩过，这才勉强收录进去。与程序相关的文件也进行了压缩。在主存方面，明显有种比使用的3D建模规模小的感觉。但即使如此，我们也反复下功夫进行精炼，总算是实现了事件的3D表现。

——读取时间似乎也比《III》短了。

高柳■关于这一点，其实在《III》的时候就想实现的，但那时因为容量的问题，没能使用文件高速化的系统。所以在上一次，我们通过减少文件数，压缩文件大小等方法进行了努力。但这次，我们总算确保容量，导入了高速化系统。

——现在问可能还早了一点，对于下一部作品，现在有什么挑战的想法呢?

神谷■想用“救声主”实现所有的语音和效果音。这次是在途中进行了式样变更，因此没能完全实现。把各方面问题解决以后，我觉得全部都使用“救声主”比较好。这样做起来比较简单，质量也会有所提高。

高柳■这次实际使用之后，我感觉“救声主”确实非常好用。下一次，我想再仔细地使用一下这款中间件，将事件情节和音效全部做出来。不过，这终究还是要在考虑容量的基础上才行。

浅野■我们制作了《III》和《IV》，并且在事件中加入了语音，我觉得这是正确决定。以后制作次世代台式机的游戏时，语音是理所当然的要素。即使是掌机，只要有情节存在，也还是希望实现语音。因此我想，以后还是常常要和这方面的问题打交道。（笑）

“救声主”是什么?

由CRI Middle Ware开发完成的软件开发用中间件（Middle Ware），可以压缩并播放NDS软件中收录的声音。使用这一中间件，可以用更少的容量表现出更加清晰的声音。目前，已经有很多软件在开发过程中使用了这一中间件。可以说，这是一件在暗地里支持着NDS软件开发的利器。

事件 日本专讯 《俄罗斯方块》竞技大会召开

本刊讯 12月22日，Gungho公司在东京中野区召开了“《俄罗斯方块在线》竞技大会”，22名选手以淘汰赛的方式展开角逐，很多《俄罗斯方块》的爱好者都在现场观看了选手们精彩的游戏技巧表演。

《俄罗斯方块》是出现于游戏黎明期的始祖级PUZ游戏系列，迄今为止已经在各种游戏主机上推出过相关作品。本次竞技大会使用的平台是PC上的《俄罗斯方块在线》，这是Gungho公司网络事业部经营的一款对战式网络游戏。这款作品对战模式的特点是通过消去送给对手的“障碍方块列”只有一个空位，如果操作熟练，可以迅速将障碍方块全部消去并送还给对手。对战双方实力相当时，会形成如同格斗游戏一般的节奏和紧张感。



到场的玩家人数很多，充分显示了《俄罗斯方块》的人气。

在第一轮比赛中，由于赛手们水平不一，比赛速度也不相同，双方都没形成有效进攻而将时间拖得很长的比赛也存在。但从第二轮开始，对决开始变成了上级技巧之间的高速竞争。参赛选手并不是每个人都玩过《俄罗斯方块在线》，更多人是通过《俄罗斯方块DS》等游戏进行练习的，但在现场表现出的技术水平还是令人惊叹。通过连续消去一口气将不利局面逆转并取得胜利的情况不时出现。在最后的决赛中，局势在两名顶尖高手的高度掌控能力下一度僵持，甚至进行到了区域范围不断缩小的限时数秒阶段，到场的观众们全都见识到了这款规则简单的游戏中所蕴含的深奥。大赛的冠军最终获得了iPod等奖品。

特报 日本专讯 用NDS玩FC卡带实现

本刊讯 日本著名游戏周边厂商Cyber Gadget于2008年1月2日发售了一款新型NDS Lite周边机器“CYBER模拟工具Lite”。连接上这款周边机器后，玩家们将可以直接使用NDS Lite玩FC卡带。这款周边机器的售价为5980日元。

FC是游戏爱好者们都非常熟悉的经典主机，很多老玩家直到现在还喜欢将珍藏的FC游戏拿出来玩一玩，怀念一下当年的游戏感觉。GBA和Wii上FC怀旧系列软件的大行其道，也充分说明了玩家们对FC游戏的留恋。不过，对应新主机重制的软件毕竟只是FC游戏中的一小部分，更多FC卡带上的游戏依然没有被转移到新世代游戏主机上来。在此意义上，“CYBER模拟工具Lite”可以算是一款满足了玩家们长久以来愿望的周边机器。



“CYBER模拟工具Lite”这款FC卡带的NDS Lite转换器实际使用时装着在NDS Lite的背面，玩家将FC卡带插在转换器上方的卡槽中后开机，就可以玩到卡带中的游戏内容了。这款周边机器对应视频输出机能，连接电视之后，可以体验到原FC的游戏感觉。

这款周边机器的电源是4节5号电池，可以和NDS Lite主机一同携带外出，电池的持续时间大约4.5小时。另外，一般的变压器也可以作为这款周边机器的外接电源使用。

特报 日本专讯 《失落的奥德赛》官方下载服务开始

本刊讯 微软公司近日公布了将从2008年1月开始提供Xbox360大作《失落的奥德赛》追加下载服务的消息。这项下载服务的第一期是“奖励道具两件包”，下载形式为免费，用户们可以直接在“Xbox Live”上下载官方提供的内容。

《失落的奥德赛》是微软于2007年12月6日在Xbox360上发售的RPG游戏，制作总指挥是“最终幻想之父”坂口博信，角色设定是著名漫画家井上雄彦，剧本监制是日本作家重松清，音乐总监是著名游戏音乐人植松伸夫，是一款各界精英携手开发的作品。

官方本次放出的下载服务“奖励道具两件包”中包含两件只能以此途径获得的道具“被遗忘的歌”和“达人的秘传书”。“被遗忘的歌”是获得游戏要素“千年之梦”中一个特别篇章的必需道具，“达人的秘传书”是一件可以装备的饰品，携带它的角色可以追加高几率防御敌人攻击的技能“武器防御Ⅱ”。



特报 日本专讯 PS2版《凉宫春日》预约赠品提前公布

本刊讯 BANPRESTO于2007年12月末公布了该公司预定于2008年1月31日在PS2上发售的AVG新作《凉宫春日的困惑》的先行预约赠品。这件名为“宇宙初！全CG舞蹈SOS团”的赠品是一张PS2专用格式的DVD。



“宇宙初！全CG舞蹈SOS团”是仅在这次预约活动中才能得到的数量限定版赠品，DVD中收录了全新制作的TV动画《凉宫春日的忧郁》片尾曲全CG影像，PS2《凉宫春日的困惑》的电子版设定资料集以及一段官方宣传影像。在全CG片尾曲影像中，凉宫春日等主要角色将身着游戏中的原创服装跳起动画迷们熟悉的舞蹈；设定资料集中的内容包括游戏形象“超勇者春日”的服装设计图，以及在游戏中使用的多张原画；官方宣传影像中收录了为本作主角凉宫春日配音的声优平野绫用PS2试玩《凉宫春日的困惑》的实拍画面。

12月21日

●STING公布了将PS2动作角色扮演游戏《巴洛克》向Wii上移植的消息，移植版的标题为《巴洛克for Wii》，定于2008年春发售，价格为6800日元。这次的移植版对战斗平衡性和游戏难度进行了调整。



●KOEI公布了《信长的野望·革新with加强版》的发售信息，这款准备于PS2和Wii上发售的战略模拟游戏将于2008年3月推出，两个版本价格都是10290日元。

●微软公布了从2008年1月开始在“Xbox Live”上免费提供《失落的奥德赛》第一项用户下载服务“奖励道具两件包”的消息。（请见本刊详细报道）

●BANPRESTO公布了将于1月31日发售的PS2版AVG游戏《凉宫春日的困惑》的先行预约赠品“宇宙初！全CG舞蹈SOS团”的情报，这件赠品是一张PS2专用格式的DVD，收录了全新制作的TV动画《凉宫春日的忧郁》片尾曲全CG影像。（请见本刊详细报道）

12月22日

●Gungho公司在东京中野区召开了“《俄罗斯方块在线》竞技大会”，很多喜爱这款经典游戏的玩家齐聚一堂，以Gungho经营的网络游戏《俄罗斯方块在线》为平台展开了技巧上的角逐。（请见本刊详细报道）



12月25日

●微软公司公布了《恶魔猎人4》限定版Xbox360主机豪华套装的发售信息，这款套装中包括HDMI搭载型Xbox360主机、《恶魔猎人4》软件和20GB硬盘等内容，预定于2008年1月31日与《恶魔猎人4》软件同时发售，价格为37800日元。

12月26日

●SCE在PS3网络服务“PLAYSTATION Store”中追加了9款新的付费下载游戏，其中包括《生化危机2》和《玛莉工作室》等经典作品，下载费用为每款600日元。这些游戏都可以在PS3和PSP上游玩。

业界的声音
——探求市场的规律



追求技术之路不会平坦

“从开发开始，我陪伴尼禄这个角色已经走向第三年了。我培育出了一个相当喜欢的角色。这和大约六年前制作《恶魔猎人》第一作时面对但丁这个角色时的感觉很像。我认为，我们将这个新角色塑造成了一个很有魅力的形象……另外，在60帧环境下表现出这样的解像度，我觉得这是其他厂商很难做到的。”

——《恶魔猎人4》制作人小林裕幸日前在接受记者采访时，就这款系列最新作品开发中角色塑造与技术攻关方面的艰难历程发出感慨。《恶魔猎人4》将于2008年1月31日在PS3和Xbox360上同时发售，届时SCE还将推出PS3的套装版限定主机。由于这是CAPCOM在PS3平台上开发的第一款游戏，制作过程中出现了各种困难，最后还是在SCE的鼎力合作下才成功完成的。



用游戏增长时事知识

“这款软件从日本报纸中历史最长的《每日新闻》中摘出了1000条历代重大新闻，做成了谜题游戏的形式。所有问题都收录了当年时间的解说文和报道原文，仅是回答谜题，就能够成为时事高手……在生活必要的常识之中，时事是很重要的一环，但学校里不会教这些，因此我们才与相当于时事资料库的报纸联手开发了这款DS软件。”

——SEGA企划制作部负责人小堤正人近日对媒体记者介绍NDS新作《每日新闻1000大事件》时作出了这样的阐述。自从NDS的“Touch！Generations”系列获得了巨大成功后，各家软件商都开始寻找面向边缘玩家群体的软件开发方向。“益智”与“学习”这些以前被认为是电子游戏副产品的软件形式已经变成了一种新的主流。不过，这样的软件如何设计才能被用户所接受还没有形成既定的规律。为了对市场进行更加准确的把握，厂商们可能还要经历很长时间的摸索。



电子游戏追求高技术

“我们可以想象到不使用手柄的次世代Wii。到那时，人们只需要放上摄像头，不需要使用手柄，只挥动手腕就能在画面中打网球了。”

——美国著名杂志《商业周刊》在近期杂志中以《面向大众的超级计算机业界》为题，对逐渐迎来第二次转换期的电子计算机业界现状进行了分析。在提及电子游戏领域时，文章中引用Intel高级院士兼首席技术官贾斯汀·拉特尔的这段话，对未来家用游戏机的形象做出了构想。电子游戏目前已经成为超级计算机市场的一部分，主流游戏机Wii、Xbox360和PS3上都装有IBM的处理器，PS3更搭载了索尼和东芝共同开发的Cell芯片。Intel目前并没有产品运用在主流游戏产品中，但前段时间刚刚发表了可以用于动作捕捉控制的高速芯片。Intel高层对Wii的关注表明了电子计算机高技术领域对游戏市场的重视。



←游戏硬件中体现的想象力还会更广阔。



业界霸主争夺愈发激烈

“像《吉他英雄3》和《使命召唤4》等等，无论是内部工作室开发的还是外部工作室开发的，我们的作品都得到了消费者的高度支持。我们在今年剩下的时间中也会保持领头者的地位，并且继续向前迈进。这并不仅仅表现在市场份额上，就是在利益成长方面，今年也是历史上发展最快的一年。”

——Activision总裁兼首席执行官罗伯特·科蒂克在2007年年末就公司这一年间做出的业绩进行总结时说。美国相关调查机构的调查数据显示，在2007年的前11个月中，Activision在美国软件市场上的市场份额达到16.8%，与前年同期相比提升了7.9%，第一次登上美国首席软件商的宝座。据调查机构的分析，Activision在2007年取得的成功除了因为旗下的FPS游戏继续保持畅销外，还与《吉他英雄》新作的人气爆发有直接关系。近年来，Activision、EA和Ubisoft一直在美国软件市场上进行激烈竞争。前段时间，Activision和Vivendi Games合并的消息刚刚发表，可以预见，2008年的美国软件市场争夺将更加激烈。



任天堂与微软的两强时代
——游戏史上第一个“共生关系”

（编者按）这篇短评的作者是日本当代游戏作家、游戏评论家野安幸雄（Noyasu Yukio）。在评论中，野安就当前家用台式游戏主机的市场局面提出了自己的观点。

台式游戏机市场进入了“两强一弱”的局面。两强的一角是Wii。它拉拢了原先对游戏毫无兴趣的用户层，一口气爬上了市场的顶点。两强的另一角是在北美市场显示出强大实力的Xbox360。虽然被呈现爆发势头的Wii所超越，但情况在2007年秋天逐渐好转。从2008年以后，将进入任天堂与微软的两强时代。PS3并没能进入两强战局，面临着相当严峻的局面。

一强皆弱曾是业界常识

由两种主机形成“两强体制”，这在游戏历史上是非常罕见的。直到现在为止，两种主机在市场上并肩而立的先例完全没有出现过。因为，游戏商业的市场规律是“一强皆弱”，但Wii和Xbox360颠覆了这一“常识”。两种主机都已经达到了1000万台以上的销量，但并没有哪一方显现出势头的突然衰弱。从用户的角度来看，两种主机虽然也在进行着“相互竞争”，却似乎感觉不到“要打垮对方”的意思。那么，真是这样吗？

这种状况的产生，与当今游戏市场巨大化的趋势不无关系。电子游戏已经从儿童用户层转化到了成年用户层，成了男女老幼都能享受的娱乐形式。发售仅仅一两年的机种，已经不可能满足所有的用户。因此，Wii和Xbox360之间才产生了游戏史上第一个“共生关系”。

相互依存的“共生关系”

用一句话来简单解释“共生关系”的话，就是“在相同的场所中，不同种别的生物实现共存的关系”。

Wii作为一台能够吸引原本对游戏没有兴趣的人成为用户的机器，担当着当今全球游戏业界发展的一翼。但是，它在满足核心玩家群体需求方面比较薄弱也是一个事实。

Xbox360在网络对战等方面最先做出了完美的准备，为了能令对游戏着迷的核心玩家们感受到乐趣而在主机环境建设上大步前进。在“防止核心玩家流失”这个意义上，Xbox360同样担当着游戏业界发展的一翼。不过，Xbox360的游戏门槛普遍偏高，难以笼络新顾客群体，这也形成了一种弱点。

从现在的市场状况看，这两种主机相互弥补了对方的弱点，双方各自的努力使得游戏业界形成了整体的发展。也就是说，两种主机的存在本身相互形成了便利——可以说，形成了一种引人深思的关系。两方都在争夺业界首席的位置，但又都没有显示出发动正面挑战，将对方打垮的意图，原因就在此处。两种主机形成两强体制，通过销量展开市场竞赛的局面本身，已经形成了一种非常强固的局面。可以预言，在一定时期内，这种两强体制还将继续下去。



软件 日本专讯 Wii《FFCC》最新影像

本刊讯 SQUARE・ENIX于2007年12月26日公开了将于2008年3月在网上发售的Wii版RPG《最终幻想水晶编年史・小国王与约束之国》的最新影像。

本作的发售平台是任天堂预定于2008年3月开始实行的游戏软件下载销售服务“Wii Ware”。这款游戏是2008年3月在NGC上发售的RPG游戏《最终幻想水晶编年史》的关联作品，描写了原作情节数年后的故事。主人公雷奥是一个因瘴气而失去了国家的小国王，在流落到边境之地时，雷奥意外获得了能将人们的思念转化成现实的奇特法术“建筑术”。因此，雷奥和辅佐自己的大臣一起下定了重建王国的决心。



→神奇的法术“建筑术”是本作中处于核心地位的系统。

SQUARE・ENIX在本次公布的影像中透露了本作的基本流程。刚开始时，雷奥的“国家”是片荒凉的土地，只有王城和一座水晶广场。使用“建筑术”修建房屋要消耗大量蕴含“精灵力”的“精灵石”，这种宝石可以在迷宫中获得，但年幼的国王无法自己进入迷宫中作战，必须从国民中征集冒险者前往。建筑物是使国民增加的关键，建筑物的种类会随着国家的发展而不断增加。同时，在国家中与国民对话也是建筑情报的重要来源。本作中存在时间概念，每天作出一定行动后太阳就会落山，大臣将迎接雷奥回王城休息。因此，合理计划一天的行动也是非常重要的。

目前，这款游戏的具体上市日期还未确定，网络上的销售价格是1500点Wii点数。

事件 日本专讯《高达》街机版日本大会

本刊讯 BANPRESTO于2007年12月22日在日本神奈川县川崎市的“NAMCO奇迹公园”中召开了街机游戏《机动战士高达・战场之绊》的竞技大赛“2007公式全国大会Ver0.1”。

《机动战士高达・战场之绊》是由NBGI负责开发，由BANPRESTO于2006年11月开始运营的街机游戏，筐体是半球屏幕笼罩下的操纵席型，玩家在其中模拟驾驶MS。每4台筐体构成一组，对战玩家分别选择地球联邦军或吉恩公国军，至多可以实现4对4的多人联网对战。本次召开的竞技大会是为今后预定召开的全国大会进行的一次预演。

本次大会采用双循环赛制，赛场分为胜者组与败者组两个组别，参赛队伍以组为单位分对展开淘汰赛，只要输一场就会被划进败者组。最后，由胜者组第一名与败者组的第一名进行三局两胜制的决赛。经过11轮的激烈角逐，来自日本关东地区的一支代表队凭借完美的战术配合力压群雄，获得了最后的冠军。在比赛中，这款游戏表现出的技术性与速度感给人留下了深刻的印象。



←主办方的负责人亲自在现场担任司仪，进行了精彩的解说。

软件 日本专讯《Puchi-EVA》公布 EVA四格搬上掌机

本刊讯 BANDAI NAMCO GAMES于近日公布了将于2008年3月20日在NDS上发售新型解谜冒险游戏《Puchi-EVA》的消息。这款游戏的售价为5040日元。



《Puchi-EVA》是在日本杂志《月刊少年ACE》上连载的四格喜剧漫画，也是第一部《新世纪福音战士EVA》原制作方承认的平行世界观外传式改编漫画作品。作品的舞台是“第三新东京私立NERV学园”，以短篇四格的形式描写了以内向少年碇真嗣、天才归国子女明日香以及个性不同的绫波三姐妹等角色为核心的轻松校园生活故事。

NDS版《Puchi-EVA》继承了原作中可爱的角色造型与轻松悠闲的气氛，是一款休闲型解谜冒险游戏。游戏中会给出很多任务，玩家需要用触笔在触摸屏上圈选及移动各种道具，使角色作出各种不同的反应，从而使故事不断前进。

软件 日本专讯 NDS版《虫师》情报 体验自然生活感觉

本刊讯 MMV近日公布了NDS版生活模拟游戏《虫师・天降里》的详细情报。这款游戏将于2008年1月31日发售，价格为5040日元。

《虫师・天降里》是根据日本漫画杂志《月刊Afternoon》上连载的人气漫画《虫师》改编的。本作的剧情是完全原创的，剧本作者是曾经为动画版撰写过多集剧本的桑佃绢子。剧情的舞台是一个小山村，10年前，村子遭受了离奇的天灾，一切生物都原因不明地死去，唯一的幸存者就是当时还年幼的主人公。后来，村落中逐渐搬来了新的居民，主人公也被一位来访的“虫师”抚养长大。但是，村庄中又开始发生了异变。为了不让大灾重演，主人公以年轻虫师的身份开始了调查。在游戏中，主角要捕捉各种虫类并撰写调查报告。除了捕虫之外，玩家还可以进行钓鱼等活动，是一款在大自然当中享受自由生活的游戏。





12月26日

●SQUARE・ENIX公开了将于2008年3月在Wii的网络服务“Wii Ware”上发售的RPG游戏《最终幻想水晶编年史・小国王与约束之国》的最新影像。这款作品是继承了NGC游戏《最终幻想水晶编年史》的作品，本次公布的影像主要表现了本作的世界观以及“建国RPG”的基本概念。（请见本刊详细报道）



●BANDAI NAMCO GAMES公布了将于2008年3月20日发售的NDS解谜冒险游戏《Puchi-EVA》，售价5040日元。（请见本刊详细报道）

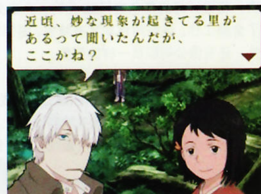
●SEGA公布了PS3和NDS版《莱拉的冒险・黄金罗盘》日版的发售日，这款根据同名电影改编的动作游戏将于2008年3月27日发售，售价为PS3版7140日元，NDS版5040日元。



12月27日

●BANPRESTO对该公司经营的体感对战式街机游戏《机动战士高达・战场之绊》进行了最新一次系统更新，先行放出了四部追加机体。本次放出的追加机体包括吉姆改、全装甲高达、高机动勇士和大魔加农复炮型，目前还不能直接选择，只有在对战胜利后的“抽签奖励模式”中才能抽选出来。

●MMV公布了将于2008年1月31日发售的NDS生活模拟游戏《虫师・天降里》的详细情报，这款游戏的售价是5040日元。（请见本刊详细报道）





12月28日

●Gungho网络娱乐有限公司正式签订合同，将正在开发中的PC大型多人在线式网络游戏《格兰蒂亚Online》以26亿日元的价格卖给了投资事业基金OGR Fund，运作理由是财务体制强化及家用机事业强化。《格兰蒂亚Online》公布于2004年9月，原定于2007年年内开始运营，但由于种种原因未能实现。



《AWAY变幻迷宫》的秘密

——坂口博信与大岛直人特别访谈

《AWAY变幻迷宫》是由"《最终幻想》之父"坂口博信与曾经创造了"索尼克"与"梦精灵"等经典形象的大岛直人携手开发的一款NDS动作角色扮演游戏。本作拥有非常奇特的"迷宫变幻"系统，每隔数秒钟，上下屏的其中一个画面就会自动"变幻"，使游戏中的地形发生变化。可以说，这是一款只有在NDS上才能表现出来的特殊游戏。在这款作品的开发中，坂口博信负责剧本，大岛直人负责角色设定。近日，记者采访了坂口和大岛这两位著名游戏制作人，就《AWAY变幻迷宫》开发中的细节进行了对谈。



坂口博信 剧本设计



Mist Walker董事长兼社长。《最终幻想》系列的缔造者，近年来又主持开发了《蓝龙》《失落的奥德赛》等RPG大作。非常重视作品的情节内涵与表现特色，本次也亲自担任剧本制作。在这次的作品中，玩家们或许能感受到这位著名游戏设计师新的一面。



大岛直人 角色设定



Artoon董事长兼社长，当初曾就职于SEGA，设计出了索尼克和梦精灵等游戏爱好者们熟知的经典角色。Xbox作品《Blinx》中的角色也是由他一手设计的。在本作中，他使用了全新的设计风格，从已经公布的图片中，我们可以看到其独特的创意。

坂口与大岛的合作

——这项企划最初的契机是什么?

坂口■当初是大岛先生先提出"变幻迷宫"的创意，并且询问我要不要一起参加这项企划。那个时候的构想有点像动作游戏。

大岛：是啊。

——不是角色扮演游戏吗?

坂口■对，就像走迷宫游戏一样。后来又进行了反复磋商，我觉得让我来做的话，还是想在剧情上重视一下，就提出"如果按照角色扮演路线将游戏特征精炼一下会不会更有趣"的想法。这就是企划的开始。随后我又提出"如果不让大岛先生来画角色就不做了。"（笑）

大岛■"做点什么吧"的事以前就曾经提起过。

坂口■无论怎么说，大岛先生是创造了"索尼克"的人嘛。那时候虽然我也在做游戏，但"马里奥""索尼克"这些角色对于我来说是可望而不可及的。

大岛■不敢当。（笑）

坂口■"马里奥"这个角色从非常简单的点阵绘图时代就开始了。与此相对，"索尼克"是SEGA的战略性作品，是在硬件完成进化后才推出的。因此，我觉得它是个下了很大赌注的角色，设计时应该也会有很大的压力。从结果来看，这个以刺猬为原型的角色真的很有趣，而且也获得了巨大的成功。

——特别是在北美，索尼克非常受欢迎。也就是说，那时坂口先生就已经有和大岛先生合作的兴趣了?

坂口■是的。经过了15年，这项合作终于实现了。这次，将设计好的角色进行3D化时，大岛先生也担起了全部工作。这些角色非常有特色，腿部非常细。另外，还有像公司职员一样的形象。

——开发工作是由Artoon在进行吧。

坂口■是。开发小组中有合作开发过《蓝龙》的人。

大岛■Artoon投入了相当重头的制作力量。开发小组核心成员小林（正英）是在《蓝龙》中担任主设计师的人物。

——而且，音乐是由植松（伸夫）先生负责的。

坂口■这次的主题曲拜托他来负责。另外，他还参与了游戏中某种道具的设定。

简单而深奥的系统

——游戏的内容是怎样的?

坂口■基本上是一个人游玩的，但也能通过无线通信协作挑战BOSS战。小镇当中都是用3D构成的，可以进入民居和住户对话。最开始时，村民们都生活在和平之中，但真实身份不明的家伙将主人公以外的全员都带走了。玩家必须一个一个地对迷宫进行搜索，将人们带回村子中。

——非常简明的情节呢。

大岛■游戏本身也非常紧凑，只要攻略变幻迷宫本身就可以了。但是，游戏过程还是很具紧张感的。如果过于贪心地想拿到全部宝箱，就可能赶不上时间而被"变幻"掉。（笑）

——每个迷宫都会潜入非常深的地方吗?

坂口■并不很深，但每潜入一层都需要进行数次"变幻"，否则向下前进的阶梯就不会出现。

大岛■迷宫里也有些是不按键开门就无法前进的。这种情况下，就算第一次到达按键的地方打开了门，这张地图也会被变掉，此时只能等待地图再次变回来。

——啊……原来如此。多少有一点运气的要素在里面，这确实很有意思。

大岛■我们确实也想制造点"原来是这样的游戏啊"的惊奇，但对于老游戏的爱好者来说，这实际上是一款带有怀念感觉的，能令人感到兴奋的作品。

——能让过去的游戏爱好者们产生更大反应的系统是吗。剧本也好，系统也好，这款游戏看起来简单，但实际上非常深奥呢。

大岛■坂口先生以前制作的游戏总给人一种非常严肃的印象，但这次稍微有点不一样。

——有一种很热闹的感觉。

坂口■是的，确实很热闹。我想设计一部带有自己特色的轻喜剧。武器店的名字叫"Bookie"，总是一副笑脸的女孩子也让人感到幽默。

——啊……真有"游戏还很像游戏"时代的感觉呢。

坂口■是啊。变幻迷宫本身也是点阵绘图的风格，带有强烈的怀旧风格，但又能引导故事不断出现峰回路转的展开，我觉得这次做出了一部非常有趣的作品。

——确实很新鲜。坂口先生想做喜剧风格作品的事令人惊奇，只能在NDS才能成立的表现形式也让人很感兴趣。

坂口■把我那个异想天开的故事进行一定程度的细节化后，制作时反倒失去了临场感和现实感，多少有一点"故事抢先"的色彩。不过，NDS是部能够用想象填补一切的主机，因此，我们想让玩家们通过想象来了解这个古怪的故事。

充满转折的剧情

——在迷宫中，主人公身后好像跟着圆形的奇怪生物，那是什么?

坂口■那是"Fuppon"。这些家伙存在于迷宫之中，可以带上它们排成一列前进。连接在后面的角色有些会用魔法发出火焰，有些会回复体力，能够在探索中协助主人公。不过，如果队列排得太长，迷宫变幻时就会来不及移动，而被卷进变幻当中消失掉。

——真是非常有"游戏"感觉的坏心眼系统。（笑）村庄非常广阔，看来会有很多角色回归。那么，在那之后又会怎么样呢?

坂口■将村民带回村之后，就可以建房子。此时，房子的性质会根据建筑地点而变化。例如，同样是武器店，可能是能便宜买到东西的武器店，也可能是能较早开发出优质商品的武器店。所以，建造房屋时必须仔细斟酌要建在什么地方。

——能事先知道"建筑具有什么性质"吗?

坂口■游戏中有个擅长地相学知识的女孩子，只要和她对话，她就会告诉你"如果建在这个地方，我有种能尽快拿到好东西的感觉"一类的话。（笑）

——也就是说，玩家可以根据自己的性格自由进行选择啦。那么，最后请向我们的读者说几句话吧。

大岛■这是近几年来与我自己相关的游戏中令我相当着迷的一款。或者说，与参加没参加制作没有关系，我只是单纯对这款游戏的内容感到难以忘怀。对于这款作品能够问世，我感到非常高兴。总之，我想对大家炫耀一下。"这游戏很强！"什么的。（笑）

坂口■请一定要玩到中盘附近，感受一下反复转折的剧情。当然，游戏本身的节奏非常流畅，迷宫中也准备了多种多样机关，首先请先享受这方面的乐趣。如果能在不经意的时候能同时留意一下变得稀奇古怪的剧情，我就感到非常高兴了。





“BASARA”的秘密

——《战国BASARA2英雄外传》制作人小林裕幸访谈



克服了各种各样的障碍，实现了协力游戏

——11月29日本系列的最新作《HEROES》如期发售了。首先想请您说说本作的整体概念。

小林裕幸氏（以下简称为小林）■说实话，本来是想要做成《战国BASARA3》的（笑）。在《战国BASARA》发售后，每年都会出一款新作，2007年也毫不例外！不过制作周期非常长……所以才决定做出一个《战国BASARA外传》！最开始制作组对于这款外传都抱有抵抗的情绪。对于将来买下这款游戏的玩家来讲也是很对不起他们的。新要素方面，虽然当初是预定很少的，但是最终还是追加了非常多的新要素。为了让玩过《战国BASARA2》的玩家也能够反复玩外传，而追加了许多的模式，结果（新要素）就越来越多了（笑）。结果就是，即使不知道前作的玩家也可以非常有兴致地玩这款游戏。《HEROES》有着无论是谁都能够轻松上手的简单操作。还有请没有玩过的人一定要来试一试。故事方面，不知道前作剧情的人也可以无障碍地玩下去。只是，玩过《战国BASARA2》的人，会对剧情有更加深刻的认识。当然了，先玩过《HEROES》后，再去玩《战国BASARA2》也是一种不错的选择。

——与前作不同。本作的片头采用了动画，请问采用的理由是?

小林■确实是采用了动画（笑）。在标题上也有“2”这个数字，首先就是为了直观的体现出“2”上的不同……在游戏中操作的角色与“2”相同，于是就决定在片头与片尾使用动画。角色的画像也采用了动画风格。还有，“BASARA槽”等画面的表示也进行了更新。不论是否喜欢改变后的效果，各人认为毕竟是与前作不同了，还是很好的。另外，本次的动画制作可是非常费力的。全部都是由手工制作，与CG相比还是有很大差距的。虽然制作起来非常辛苦，但最终还是做出了令人比较满意的东西。

在最新作《HEROES》中，虽然也可以像前作那样1个人进行游戏，但是本作还应该算是一款非常适合与朋友或家人一起享受的作品。本作既可以体验到1个人玩时的乐趣，也能体验到2人一起协力游戏时的无穷魅力。

——本作中新加入的2人协力游戏的设定也是一个大变化吧。

小林■是啊，在本作中的天下统一模式与大武斗会模式中，实现了2个玩家一起游戏的设定。在开发时，由于制作非常困难，我也曾想过“也许实现2人协力游戏的设定还是不太现实”。实际上，协力游戏这项设定也是正是由于难度过大而一直都没有实现的一个要素。所以在本作制作时就是考虑能让玩家体验到使用游戏中的30个角色进行2人对战，以及比武大会模式中一起协力游戏。不过，最终还是觉得只有这些是不够的。于是在天下统一模式中也加入了2人协力的设定。虽然天下统一模式在各代中都有，但2人一起协力游戏一定会发现新的乐趣的。还有，对战模式中，玩家们也一定会感到乐趣的。在本作的比武大会模式中，玩家1人进行游戏时，还可以进行角色切换。即，一人游戏时可以使用2个角色，这个乐趣相信玩家们都会认同的。

——模式上有难易度的差别吗?

小林■模式上当然有差别了。但基本上来说，还是与《战国BASARA2》相同。为了能让玩家们都来体验故事模式，所以在难度上进行了简单化的调整。在开发2时我们就曾认为将难度略微提高一些，玩家在进行游戏时会觉得更加有意思，但实际上正好相反，由于难度过高，有些玩家反而放弃了游戏。通过上次的教训，《HEROES》在难易度方面进行了平衡性的调整。由于故事模式中新加入了片仓小十郎、浅井长政、阿市等新角色，在制作中不知不觉就加大了难度……（笑）。由于不击倒BOSS就不能前进，小十郎的第1章的BOSS松勇久秀就被进行了调整。相信这次不会再出现“非常想看以后的故事剧情，但始终是打不过去”这样的悲叹了。由于本作中故事模式的主角比较少，还请大家只在前5章选用简单模式。在天下统一模式中也进行了与故事模式类似的调整，虽然是2个人一起游戏，但并没有将难度调整成为不是2个人一起玩就过不去的程度（笑）。

还有，强烈推荐玩家们一定要试一下每个角色的固有技。虽说在游戏中还为大家准备了各种有趣的武器等丰富的收集要素，但我个人觉得还是各个角色的固有技更有价值。敬请期待本作中各个角色那究极华丽的动作吧。

小十郎的“切换模式”是故事上的需要

——小十郎的固有能力“极杀”，无论是招式还是动作都非常帅气!

小林■“极杀”是本作故事中必须要有的。根据故事的构思产生了这个能力。我们开发小组的人将其称为“切换模式”。相信使用小十郎玩过他的剧本的玩家一定也会明白的。还有，我们也为长政制作了跳跃飞踢的特殊能力。总之，本作中每个角色都有着各自的可以随意替换的固有技与BASARA技，请各位玩家一定要都看一遍。

当然了，在故事剧情上，本作也追加的部分绝对符合《战国BASARA》的题材。外传故事模式中真田幸村的“武田汉祭典”，就是一个典型的例子。相信玩到这里的人一定都会非常吃惊的。简直就是连续的非预想式展开方式（笑）。这个在开发小队中也曾有过激烈的讨论。基本上都是由负责系列制作的山本先生来决定，但当他迷茫的时候，还是会与我来商量的。我与山本在商量的时候，意见也总是能够统一，工作起来也是非常的顺利。就这样，《HEROES》的新要素就被一个接一个地加了进来。本次在各个角色的故事中做出了比以往都深刻的挖掘，还请各位玩家一定要仔细欣赏。

有趣的主人公白羽之矢真田幸村

——在故事模式中的5个角色中谁是最令您烦恼的?

小林■说起来，最让人烦恼的就是在制作时很快就确定了正宗、幸村、庆次3个人……其它还要选谁呢?在开发组中开始了激烈的讨论……在本作中被选拔为其中之一的就是在《战国BASARA2》中作为敌人登场的风魔小太郎。但身为主演他的故事却不是很多，这个问题也是很令人心烦的。不过最终还是采用了类似《战国BASARA2》中本多忠胜的剧本中的模式，即：由本人身边周围的角色来展开对话的形式。游戏中时常与小太郎有着相同目的的猿飞佐助就成了与他对话的最佳人选。接下来，在经过了反复的痛苦思考后最终决定了最后的一个人——长曾我部元亲。虽然此人的人气确实很高，但由于在《战国BASARA2》中已经登场过了，所以大多数的台词都是似曾相识。不过，为他特意安排了新的对手德川家康登场。关于庆次，这次还是丰臣秀吉一起上演2人的故事。在《战国BASARA2》中关系不好的他们两个，年轻的时候的关系被设定为很好。比起真实的故事，本作中的剧情会更加的有意思。说到最有意思的角色，那就是真田幸村了。而政宗的故事却是与他正好相反的。



小林裕幸



日本游戏商CAPCOM公司的著名游戏制作人，小林裕幸先生除了《战国BASARA》系列外，还负责《生化危机》与《恶魔猎人》等重头作品的相关开发工作。目前他正在为PS3和Xbox360游戏《恶魔猎人4》的制作而忙碌。

“纯真年代”

——“三坟”的真相



□文/特约撰稿人 silence

如同一股春风，吹彻了世界的每个角落，让很多远离光影娱乐的世界甚至过去对游戏还有偏见的心逐渐充满了青春的律动。又如同一个现代的创世神话，在思路日益僵化的产业从业者头脑中卷起一阵风暴，缔造了一个异质改写主流的奇迹。

Wii，这个和过去很多流行名词具有同等威力的字眼，正在努力征服各种各样人的客厅，袖珍的身躯内迸发出无穷的力量，使游戏从未变得像今天一样的亲民。一再刷新的销售数据，四处飞扬的老少同乐的照片，消费者面对一机难求的焦急癫狂，多个世界知名财经媒体挑选成为2007代表成功案例……

一切的一切，都集中在任天堂这个化腐朽为神奇的电子游戏厂商身上，有人为他的丰功伟绩顶礼膜拜，有人却因为无法适应时代的变化而愤愤不平。加上过于强大的第一方制作实力和市场回报，第三方相形见拙的业绩，于是反对者就略带嫉妒地给Wii这台神奇的主机安上了一个“三坟”的名头，而得不到正常回报的第三方厂商们也纷纷在质疑这条体感异质的道路能够流行多久。

对于我们玩家而言，在繁荣景象之下，很多人也已经说不清游戏与健康休闲娱乐的界限在哪里，我们所遵从和沿袭的习惯又会否因为一个商业奇迹而迅速蜕变为自我标榜的理念革命的口号？

态度 V.S 习惯

在圣诞之前一周的日本周销量榜上，排名进入前30的软件来自于Wii平台的有七款，其中六款来自于任天堂本社作品，唯一一款来自第三方开发的游戏依然是属于“马里奥”系列的“马索奥运会”。

而在之前12月10日到16日的一周内，可谓是第三方重要作品在Wii平台集中展现的黄金周，结果只有《陆行鸟与不可思议的迷宫》以首周超过4万的销量保持尚可的成绩以外，《梦精灵 星降夜物语》与《灵魂能力 传说》双双落败，首日销量均未过万，以宅男、豪快斩杀、卡通渲染为关键词的受关注作品《末路英雄》更是无缘榜单前50。更令人惊奇的是，同一日发售的射击游戏作品《式神之城3》居然出现了装机量十倍于Xbox360的Wii版首日销量（500）仅为对方三分之一（1500）的“奇迹”，年末马里奥系列横扫游戏榜单的如虹气势下，令第三方在Wii这个新贵身上所得到的回报显得更为单薄凄凉。再联系到2007年度Wii上大部分来自于第三方的重要作品如《战国无双KATANA》、《宝岛Z》、《殴普耐》、《战国BASARA2 英雄外传》等等，均未得到预期的销售成绩并且有着相当大的差距；而前作曾达成百万销量的原创佳作《雷曼 疯兔危机2》在系列首作的人气基础之上和巨大的宣传攻势下，到目前为止世界整体销量依然不足四十万。种种现象表明，在这台特质的游戏平台之上，广大第三方适应的道路还将延续很长的一个阶段。

对于这种现象，很多支持者将原因归结为第三方厂商的投入不力，态度欠佳而导致的游戏品质问题上，然而这个借口也完全无法解释同一作品不同平台版本之间存在的巨大销量差距，无法解释《宝岛Z》、《末路英雄》这样专门针对Wii平台特性而锐意制作的原创优秀作品同样没有得到应有的生存空间的问题。一个健康的能够成为主流的平台，除了应有的软硬件销售成绩以外，原创作品的生存空间也是一个重要的标准，从前两个时代的霸主PS和PS2直至历史上销售速度最快的平台NDS，无不在发售一年之内积累起了数个百万级的原创品牌，并且成功地进化为人气系列大作。

平心而论，第三方在Wii平台之上所投入的开发力度，虽然没有达到他们全力以赴的程度，但是在态度上，也是积极多于消极的。各个厂商对于异质操作的理解不同，催生了很多希望能够有针对性的作品，并且在这些标题之中，既有传统系列作品改头换面的创新衍生作品，也有完全原创独辟蹊径的实验作品，但是，市场的回应却是出乎意料的冷淡。对比同样两个以解谜作为主要乐趣的游戏，《宝岛Z》和《雷顿教授》的命运天差地别；和《杀手7》有着接近风格并且游戏要素更为丰富的前卫作品《末路英雄》除了发售之前的话题性，并没有造成持续性的影响。在Wii发售的十三月来，十四款百万销量游戏的佳绩完全由任天堂撑起，借助首发优势达成百万的《疯兔危机》和《赤钢》一个续作后继略略乏力，一个续作遥遥无期，而《马索奥运会》除了唤起了世界性的奥运热情之外，主要还是马里奥这个虚拟偶像既在的巨大人气所决定的。值得提出的是，《生化危机4》Wii版百万热销的事实，使人们一度质疑Wii缺少第三方传统游戏空间的说法，而《DQS》将近五十万的销量更使捍卫者找到了论据。然而，当我们考察一下该两作所在的系列销售成绩，却不难发现，是固定支持者产生的作用。NGC版的“REBIO”、“0”和“4”销量全部超过一百五十万，然而依然因为未达到预期而转换平台，也使CAPCOM背上了不守信的恶名。作为“勇者斗恶龙”这一国民系列，包括衍生作品在内的全部游戏，在日本本土都有不俗的成绩，甚至像《特鲁内克大冒险》这样完全篇外的作品两作销量都在35万上下。更重要一点在于，在Wii首发一年之中，《生化危机4》和《DQS假面女王和镜之塔》所处的当前Wii软件阵容，尚属于同类型作品的真空阶段，就和几个拥有固定拥护者群的游戏系列一样，无论出现在什么平台之上，销量总是能够得到一定保证的。

将这些群体现象归结为厂商的态度无论如何是站不住脚的，况且考察历史上每一个主流平台，由装机量所决定，即便是大量的平庸作品依然会有不少销量形成反差的个别例子存在。然而，由此来推断Wii完全容不下第三方传统游戏的结论也一样是不公正的，因为毕竟还有四款来自于第三方的百万作品存在。

造成这种现象的重要原因在于任天堂的蓝海战略本身就是一个利弊都存在的双面刃。诚如岩田聪所言，越来越复杂的游戏操作会使部分用户流失，传统游戏市场的萎缩也是因为固有的用户层日渐僵硬得不到活化的结果。任天堂的战略将很多边缘人群，甚至是过去对游戏绝缘的人群纳入到消费者中，由此开拓出了一个广阔无边的真空世界。然而，我们更应该运用一下逆向思维，提醒一下自己游戏市场依然主要是软件消费构成利润的市场。作为一个娱乐平台，永远离不开多样化的内容提供商不断推出的软件商品，并且在用户的长期持久性消费行为中构成包括硬件厂商自身在内的从业者的收益来源。扩大了使用人群之后显著功效是扩大了硬件消费的群体，然而对于这些从初衷开始就不会把Wii当作一台游戏主机的用户而言，又会有什么样的动力驱使他们形成长期性的游戏软件消费习惯呢？更重要的是，所谓的蓝海用户在得到了简易上手的游戏化健身体验之后，会否产生对同类产品进行重复消费的兴趣？而在纯休闲娱乐性质的游戏开发功力上，有哪个厂商的经验和制作能力能超过任天堂自己？任何一个娱乐领域，

专业化的细分和体系的形成，都是该产业走向成熟并且繁荣的标志，游戏从简单的人机互动直到今天复杂多变的规则的设置，都是和技术的发展以及用户层基础的牢固不可分的。任何一个公众性质的娱乐产业，吸引门市化的偶然消费固然是发展策略中的重要一环，但争取核心向具有持续消费习惯的用户却是每个厂商最根本的目标。

在美国和日本这两个主要游戏市场上，Wii每月都以数倍于Xbox360及ps3的销售速度在增长着，甚至与后两者销量的总和之间都存在着倍差的悬殊差距。然而对比起软硬比，我们却发现，历史上所有主流平台的软硬比都没有低到Wii的程度，更重要的是，这个不太相符的软硬比之内还包括了世界第一的第一方软件的成绩！

经过2007年的尝试，广大的第三方厂商都积累了适应Wii平台的经验，随着Wii装机量的极速上升，第三方势必会继续加大开发Wii游戏的力度。但是吸取2007年的教训，以及传统游戏在xbox360和ps3上依然存在的巨大生存空间，Wii作品休闲化快餐化的制作方向势必会形成他们的一个共识。

成本 V.S 规模

有关于游戏开发成本的话题不但是从业者，也是广大主机拥护者所关心的话题。成本的问题不但导致业界产生强强联手的整合态势，也威胁着一些中小厂商的生存环境。面对成倍增加的开发成本和日渐萎缩的游戏软件市场，低端化的思路也开始被作为一条出路而受到重视，加上Wii以及NDS小品游戏的成功范例，使很多人都在思考是否这才是真正的产业变革方向。

然而，提出这个疑问的时候，我们似乎也忽略了两个事实。

第一，《任天狗》和《脑白金》之类的小品游戏虽然开发成本微乎其微，但是任天堂在市场推广和广告宣传上投下的力度却要超过很多次世代大作，持续不断的广告轰炸所消耗的金额足以开发数部《战争机器》级别的重磅作品。对于玩家而言，不会去在意这方面的数据，但是对于一个制作厂商来讲，市场推广上所能投入的资金却是一个非常棘手的问题。

第二，《光环3》的首日销量不但刷新了历史游戏软件的首发成绩，庞大的首日销售额度甚至完全压倒电影巨制所能达到的票房。而其后《使命召唤4》、《刺客信条》、《吉他英雄》等传统游戏大作所席卷的市场业绩同样对游戏市场是否萎缩提出了一个强有力的质疑。Xbox360将近30款的百万作品，Xboxlive和PSN所拥有的千万既存消费用户，欧洲和澳洲等地一再刷新的游戏市场销售额度，都在表明，当今的游戏市场在新主机和多产业联动的推动下，正处于稳步上升而并非下降之中。

中国电影市场的活化主要原因在于对国外影片的开放和引进，但是架设如果没有以《英雄》、《无极》等为代表的大制作，那么中国电影原创力量所受到好莱坞的冲击必定会更限制自身的发展，而考察一下印度、日韩、越南泰国等等东方国家电影工业的崛起，也是和大制作、扩大产业投入规模分不开的。

正如同厂商们必须适应如何在Wii平台上开发好休闲娱乐作品一样，在游戏开发成本一再增加的现状下，如何开拓更多的盈利手段和调整好产品线的结构，都是一个远比过去更为重要的课题。相比起任天堂那些“长卖”的作品，制作出《偶像大师》的NBGI为广大的第三方提供了一个更为现实也更有前途的最佳范例。随着三大主机持续加强的网络功能，家用机游戏软件的后续服务收入势必成为厂商的重要营收手段。任何产业，都要经历一个扩大规模，市场份额和投入成正比的发展阶段。正如同好莱坞经过整合之后所形成的两极分化一样，产品规模的分割非但无害于产业，反而能够促进针对性用户分流的形成，三大平台越来越注重的迷你游戏下载服务也为中小厂商提供了生存的空间。

此外，占据着游戏消费市场份额比重越来越大的中古市场和欧美的游戏租借业务，加上很多游戏上市之后短期内就出现的折扣销售和值崩现象，这一切都严重影响着传统游戏新品首发的成绩。只有固定用户群较为稳定以及举家同乐的休闲游戏相对受到的影响略低一些。产业发展的现状要求游戏能够拥有和多样化视觉娱乐争夺受众的能力，同样，产业的成熟也是一个降低纯利润扩大消费圈层的过程。这一切的现状，需要更牢不可破的适者生存的法则来规范厂商的开发意识，他们更多考虑的应该是如何尽可能在提升品质和表现力之后降低成本，而不是回避成本上升的问题。

虽然我们无法以从业者的知识和经验来推断出每一部游戏开发的成本，但是资源再生利用和完全新引擎开发，哪个涉及的人力和物力资本投入更为高昂，我们应该也有最基本的常识。《战国无双KATANA》和《魂之力量 传说》较为平庸的品质并非低迷销量的唯一原因，对用户群的误判还是主要的原因。而开创系列之先，完全新类型衍生作品的诚意，最后甚至得不到最基本拥护者的支持，完全证明了成本投入的大小并不是决定一款游戏盈亏的标准。

机能 V.S 表现

Wii面世之初，除了首开先河地将体感控制器作为标配以外，对于其大幅落后的机能也是最易引发争论的焦点之一。

毋庸置疑，机能并非决定游戏作品趣味高低的先决条件；但更不用怀疑的是，机能的进步也会帮助制作者拓宽游戏作品的表现力。机能的上升并非简单地体现为画面声光效果的加强，更非仅仅分辨率的提升，必要的机能将使一些复杂的物理运算、AI控制、人机互动甚至游戏要素得到实现的可能。Wii上所有作品，xbox360和ps3通过添加一个体感外设全部都能实现，而反之，像《勇闯尸城》、《九十九夜》、《神秘海域 黄金国的秘宝》、《龙穴》等等次世代游戏，却根本没有办法通过缩水的方法向Wii低端移植，因为所谓的“缩水”即在更改这些游戏最基本的表现力和游戏要素。举个比方，如果将标尺降到一米以下，那么即便是侏儒也许都能轻松地跳过，然而这样的比赛可以称作为“跳高”比赛吗?

非常令我们感到疑惑的是，在公开数据时，Wii的各项性能指数号称还是达到上一代主机GC的1.5倍。但是实际上市一年以来，能达到并超越GC游戏视效的作品寥寥无几，很多游戏甚至无法与PS2部分精品游戏的画面表现相提并论，这究竟是厂商尚需要熟悉开发环境还是Wii的实际机能根本就没有任何提升?

回避机能竞争、开拓边缘用户和非用户的庞大空间，是任天堂这一次取得空前成功的理论基石，然而就此造成的矛盾也是和游戏制作技术飞速发展的方向相悖。游戏与受众的互动第一要素是视觉表现形式，这是无法避免的。离开了视觉，仅仅只留下互动的话，那么就会走入饭野贤治《真实音响》同样的死胡同。根据作品风格的不同，在游戏视觉要素的表现上也并非完全追求真实炫目的光影和色彩，随着《乐克乐克》、《PATAPON》、《EXIT》等等前卫作品的出现，一些抽象简约的画面风格，反而能够起到突出主要视觉元素的作用。机能的强大可以保证容纳更多表现样式的可能，而在有限的机能下，如何避短扬长，将作品风格和视觉元素有机地融为一体，却更能看出制作者的经验和适应能力的大小。

《梦精灵 星降夜物语》实质是对十一年前上一部作品成功理念的完全复制，相比两部作品的关卡设计和趣味性，都有可圈可点之处。然而，远隔了两个主机时代，这一代的《梦精灵》已经无法再像十一年前那样让玩家得到梦幻的观感，太多魔幻元素的影视作品加上次世代游戏作品对视觉的刺激，使此作相形显得过于粗糙，实际惨淡的销量虽然主要在于硬件用户的消费习惯所致，但是表现力的相对削弱也是一个无法忽视的原因。而同样来自于Wii平台的作品《末路英雄》却以一种抽象漫画式的画面风格反而令玩家易于得到满足。回避了环境细节的铺张，却以一种意象式的笔触描绘了一幅西海岸的生活图景，加上排名榜单刷新时刻意模仿的八位机得分菜单的界面，甚至是以简单的色块和点阵来代替鲜血的喷溅，不但没有令人感到粗糙，反而显出一种极致的动感来。这种对机能和游戏风格有机结合的功力，反而比很多费尽心机在低端主机上拼命加强视觉要素，却依然因为硬件先天不足而效果不尽如人意的作品优异得多。同样的例子还出现在《古墓丽影 十周年纪念》之上，干净的画面，双节棍手柄传达的流畅的控制



以及特有的体感谜题的设置，将Wii版本和其他所有版本完全区分开来，也是第三方跨平台如何活用硬件机能的一个范例。

其实，严格来讲，真正的"高清时代"并没有完全到来。高清视频器材的普及还没有到完全代替标清器材的时候，而在某些地区，甚至高清格式的标准都没有完全确立，在这一点上，Wii的机能相对于提供的游戏乐趣体验，在最近的一两年内是完全足够了的。然而，我们不要忘记一个平台最起码的生命周期是五年，而作为一个应用或者娱乐的平台，一定的超前意识和必要的扩张性是无法缺少的，视觉娱乐的信息含量以惊人的速度在扩张着，纯粹简单交互带来的游戏体验能够急剧膨胀的吸引非用户，但是到市场达到一定饱和以及追赶潮流的群众心理收缩之后，无法满足于发达的视觉需求的现实，也一定会给这台神话般的主机造成一定的困境。

一个健康的主流平台，未必是当时期性能最强的平台，历史证明，甚至性能过于超前的硬件反而会因为初期困难的开发环境和差距并不明显的视觉表现而沦于被动。但是，一个能够成为主流的平台，一定最大限度的追求对各种层次用户的包容性，并且，一个将目标设置为成功占领每一个家庭客厅的平台，对日新月异的显示器材的适应性也是必不可缺的重要组成部分。质朴的游戏形式也许永远能够代替繁杂的操作系统给用户带来直接的快乐，但是，电子游戏这一本质上无法离开视觉表现形式的娱乐样式，技术进步作为领先是永远的法则。

异质 V.S 主流

首先，我们先要确定一下主流的定义是什么。是一段时期以内能够占据最大市场份额的商品，还是在完整的一个平台时期之内占据软硬件绝对的领先地位，并且能够覆盖同时期其它平台所带来的大部分游戏体验。如果仅仅只是在一个时间阶段内，成为流行性的商品，是社会现象当中每个领域都在纷繁出现的时髦产物，那么当其进行时，尚待时间来考察该商品普及的延续性和持久性，以及同领域其他竞争者的市场份额会不会被逐步侵蚀集中于该商品。

体感操作所带来的游戏体验，与传统的手柄控制器操作有着极为明显的区别，他最大的优点并不在于对应游戏趣味性的多少，而是不设门槛任何人都能轻松上手的便利性。体感的游戏操作方式早在FC时代，早在街机领域就已经大量出现，日本甚至还出现过专门从事体感健身游戏周边开发的厂商。Wii的大行其道是因为将体感控制器作为标配，用户不用过多的后续投资就能获得相应的体感游戏体验。同样的现象曾经出现于跳舞毯和学习机之上，作为健身和电脑学习的廉价解决方案，与游戏的有机结合使很多漠不关心游戏甚至对此抱有偏见的人群进入到这个异质游戏的领域。时至今日，在电脑市场或者一些中小城市的文具商行，依然能够看到这两件商品的身影，当年他们所带来的健康游戏的话题影响至今，对于改善游戏在普通民众心目中的形象作出了相当的功绩。然而，最后跳舞毯和学习机依然无法代替专业化的健身和游戏器材。

NDS作为史上销售速度最快，也已经可以成为最成功的平台，是最早将异质操作引入传统游戏的主流平台。从早期第三方普遍倾向于PSP直到今天大量传统游戏在NDS上集结的现状，似乎让人看到了一个Wii未来的发展影子，占据绝对领先地位的硬件销量使支持者愿意相信大势所向的假设。

然而，当我们冷静地分析NDS的硬件构成，是不难发现他和Wii所标榜的异质操作是有着明显的不同的。

首先，触控所带来的直感操作与传统的按键操作并列存在，并没有达到完全取代的地步。第二，触控本身不会改变游戏的交互方式，只是为了玩家操作提供了一个更为便利的解决方案。时至今日，我们不难发现，在NDS销量榜上占据前列位置的软件，基本上都是传统游戏的续作，甚至比起逐渐萎缩的上世代霸主PS2，传统游戏的繁荣景象有过之而无不及。NDS的胜利，是传统和便利有机结合的胜利，而并非异质的胜利。

第二，NDS所带来的游戏体验虽然不能全部，但可以包容绝大多数同领域平台提供的游戏体验。PSP极不协调的软硬比让人质疑这台多媒体掌机是否会陷入到一个影音设备的误区，也没有人怀疑PSP将可能永远无法撼动NDS主流掌机的地位。然而，在索尼的家庭娱乐终端战略之中，PSP从来都不是一台简单的掌上游戏平台，对于PS3以及整个家庭娱乐网络联接的核心地位远远超过作为单纯掌机在游戏销售上收益的意义。PSP与PS2过于接近的游戏表现样式和品质在玩家看来可能是造成左右互搏的鸡肋，但对于索尼自身，PSP目前逼近3000万的普及量却已经是索尼娱乐网络形成的一个可靠基石。在这一点意义上，纯粹掌机领域之内，NDS是没有真正的对手存在的，甚至过去GG、WS、ＮＧ这样的对手都不再出现，加上任天堂在掌机市场无人能比的人气基础，奠定了ＮＤＳ稳固胜局的基础。然而，作为家用主机，Wii遥控器手柄所带来的限制却注定一些传统游戏难以找到完美的操作解决方案，直感的运动和射击游戏是最适于遥控器手柄的，但是对于稍稍复杂的传统游戏，双手柄分离操作有时可以带来更舒适的控制，有时却反而使操作变得更加复杂繁难。

第三，ＮＤＳ时尚的外观之下其实是一台非常传统的掌上娱乐平台，双屏、触控借鉴了ＰＤＡ、手机等等大量数码产品，也轻松延续了由这些数码产品所培养的用户操作习惯。而十字键和传统按钮的排列，令厂商在开发作品时完全可以根据作品的需要来决定使用触控还是按键操作，或者将两者结合。但是对于Wii上开发的游戏而言，选择传统操作所带来的一个突出问题就是按键的缺少以及操作者舒适感的降低。经典手柄如果作为双节棍之外的又一个标配，也许可以解决这方面的难题，但是基于考虑最多数用户的考虑，遥控器横握几乎是唯一可供选择的传统操作方式，而近似于ＦＣ手柄的按键数量在这一操作方式上能提供的体验也是较为有限的了。厂商在开发Wii游戏的时候，如何体现体感操作大部分情况下成为第一考量，由此相对形成的内容削弱和游戏元素质素的下降也是情有可原了，这也是第三方"态度不佳"说法产生的根源。

实际上，考察一下游戏主机控制器的进化历程，我们会发现舒适感、便利性是主要的研究方向，而且都体现在局部细节的改革上，整体格局并没有产生太大的变化。Wii的体感操作方式将便利性上升到了一个绝对的高度，但是仅从这一角度来看，他还没有达到顶点。真正离开控制器束缚，能够让用户以最直观的方式参与游戏过程的是索尼架设在ＰＳ系主机上的"EYE TOY"。"EYE TOY"甚至让玩家完全无视控制器的存在，以运动的方式直接参与游戏互动的过程。从最近ＰＳＮ上提供的一系列对应游戏来看，"EYE TOY"将来的适用性一定能够得到更大的拓展，而且这种操作方式如果很好地解决了控制的精度和反应时间的话，甚至可以代替很多传统游戏类型的操作方法，实现真正的体感。然而，在当前这个初级阶段，定位精度不够、存在的感应时间而带来的操作疲劳依然是存在的问题。

当内容离开操作而单独设计，那么该平台所具有的独特就会被削弱；但是当操作成为游戏内容第一个决定要素之后，样式的雷同，新鲜感降低之后产生的审美疲劳也无法避免。网上近期流传出的Gyration公司为Xbox360设计的动作感应手柄的草图被证实是伪图，实际上是该公司2001年所设计的Wii手柄的原型。通过图例我们可以看到，原先的设计方案是保留传统游戏手柄的样式，并且以拆卸分离的方式实现单手控制的便利。如果这一方案付于实施，那么上文所谈到的操作与游戏内容相对应的矛盾将不复存在。可惜的是，任天堂并没有采取这一折衷的方案，也许是想最大限度地与竞争对手形成区别和独有个性吧。

如果异质能够取代传统而成为大部人选择的操作方式，如果领跑者迅速扩张的态势越来越迟缓竞争对手的前进速度，如果软件销售的提升速度能够和硬件相提并论，如果传统游戏同样在异质的平台得到生存发展的空间，那么我们几乎可以判断该平台将成为日后绝对的主流。可惜的是，一切现象都与之背离。

向心 V.S 排斥

无论在哪个时期，任天堂自社的游戏作品，都能够占据销量榜的前列位置，每一年总结性的年度软件销售报表内，任天堂的名字也是出现得最多的。多年



的经验使任天堂坚持纯粹娱乐的开发方针，该社的绝大多数作品都是以毫无距离适应最多年龄层次的亲和外表出现的，所以也一直能够得到最多人数的支持和拥护。再细致地考察每一部流行的任天堂作品，在简单规则之下对耐玩性和趣味的精致雕琢，都为玩家创造了一个与世无争的童话世界。游戏是人类永远的天性，背对压力沉浸入童心的世界也是当前生存竞争过于强烈之下人们所追求的一个美好幻境。多人参与性的注重也一直是任天堂游戏一个突出的优点，因此每到圣诞商季，无论当时任天堂主机状况如何，销售状况却几乎永远是位于前列的，因为任氏作品无疑是最符合和谐快乐的节日氛围的。

除了以上谈到的四点外，第一方过于强大的制作实力和第三方相对薄弱的生存空间，这个矛盾是否存在的争论也由来已久。有一种观点认为，第三方相对较差的销售成绩是由于自身的不力所造成的，争夺不过第一方游戏的用户也咎由自取。然而，这个观点不但没有办法解释多样性软件集体表现不佳的共性，更忽略了作为一个硬件厂商，提供的应该是一个让广大软件厂商有盈利空间的平台，而不是以自身的软件和合作软件商形成恶性竞争。微软和索尼自身借助两代平台的努力，也建立起了一定数量的第一方大作品牌，而仔细观察今年《光环３》、《GT赛车5P》的上市日期，我们不难发现，对第三方游戏还是作出了一定的让步。更重要的一点在于，作为两个传统游戏的平台，微软和索尼第一方游戏的类型远远没有涵盖全部的游戏类型，某类型之上的强势同时也体现为其他厂商提供的类型互补，而微软甚至在《光环３》和《世界街头赛车４》将系列推上顶峰之后，还两个子公司以空前的自由。除了令人佩服的胸怀以外，对于自己平台所能达到的软件共荣而体现的长远目光，也是Xbox360目前获得最高软硬比的一个重要原因。

任天堂的现任掌门人岩田聪在公开场合不止一次的强调过任天堂期盼与第三方紧密合作，共享成功。然而在任氏主机上体现出的严重的向心力，至少到目前为止并没有改变这种失衡的状况。如前文所述，体感操作带来的快乐拥有着绝对的征服性，使男女老少趋之若鹜，然而在优秀代表作品出现之后创新的困难也确实给第三方制造了一个难以超越的课题。休闲娱乐作品对用户的吸引也表现为对同类作品可能表现出的极大排他性，本身就没有养成持续消费习惯的蓝海用户群更是很难提起对跟风作品的兴趣。Wii上市周年之际，任天堂推出了平衡板，又将一股健康娱乐的新风吹向世界每个角落，适时地在新鲜感降低的时机制造了一个崭新的兴奋点，延续着神话般的业绩。《Wii Fit》和《Wii Sports》作为类型的代表，为同类游戏打造了一个至高的标准，时至今日，对遥控器手柄性能发挥的把握，依然没有多少厂商能够超过任天堂自身。更为重要的是，将体感作为标配之后带来的适应范围的有限，也使第三方同类作品在内容上通常只有量的变化，而缺少质的变化。当然，我们可以看到第三方一直在往开拓思路，发挥创意的方向上努力。Wii上市一年也出现了《能源小精灵》、《露珠大冒险》、《超执刀》、《宝岛Ｚ》、《灵魂能力传说》等等活用Wii手柄的诚意作品，但市场的回报依然没有为这些创意进行必要的正名。平衡板的出现，会让广大的厂商得到一个拓宽思路，完全异于以前制作理念的机会。但是《Wii　Fit》在实用和娱乐性上的高度综合，迷你游戏虽然不多但基本已经活用了压力感应机能，在拥有如此高度的范本之下，第三方要想获得突破和认可依然无比困难。2008年有“大乱斗”作为开局，“马里奥赛车”、“赛尔达”续作呼之欲出，而创新理念的作品同样有“Wii Music”压阵，第三方的创意既得不到应有的认可，同样无法跟上任氏主机自向型的周边开发步伐，存在的空间依然是非常有限的。



作为蓝光播放器的中坚，索尼旗下有索尼哥伦比亚这样的媒体巨子，能够为蓝光阵营输送大量的人气标题。但是如果没有其他厂商的鼎力支持，如果没有其他娱乐影视业大鳄的巨大空间的存在，那么这场媒体战争的结果是可以预期的。任天堂并没有完全垄断所有游戏类型，只是自向型的平台特征以及主要的用户层构成，都决定了对第三方有着一定的排斥作用。或许，从当初在设计主机外观的时候，袖珍的外形反映的即是任天堂希望并存客厅的指导思想。时至今日，任天堂在公开场合也依然没有因为目前势如破竹的销售速度而发出类似称霸的豪言。令人佩服的低调和务实的作风以外，更是对自身的一个清醒的认识，拓宽蓝海用户的既定路线不会有任何改变，用户层的分流和逐渐定型也是其乐于看到的现象。

对于第三方而言，空有一座宝山，却无法寻觅到进入的门径无疑是非常尴尬的。已经发售的二线作品无论成绩如何，都是厂商过去经验的一个实践。未来还有“传说”，还有“风来的西林”，还有“怪物猎人3”这样有着相当知名度的作品依然在勘测着Wii庞大的用户群究竟能够容纳多少传统游戏的空间，四款达到百万的第三方作品也在继续激励着其他的厂商。

开创 V.S 未来

基于历史的经验，一台销量达到冠军的游戏主机势必会坐拥最广泛的软件群和复杂多样化的用户。考察每一代主机争霸的历史，无论第三方有着怎样的主观意志或者平衡硬件的企图，最后都将会进入到大势所趋的时代洪流中。

然而，这一代主机争霸的发展和变化却对我们的常识提出了几个大大的问号。低端的胜利不仅仅是机能数据的落差，而是滞后整整一个时代的平台战胜新时代平台的胜利。创意的胜利不再局限于游戏样式的变革，而是从受众基本出发，是开拓的胜利。

任天堂将最广泛的人群拉入到玩家群体中来，使电子游戏这项历来遭受社会舆论批判的娱乐文化得到了世界性的公众肯定。同时，由于健康游戏理念的提出，参与游戏将成为一种身心同时得到愉悦的快乐活动，对于这个最容易出现亚健康状态的人群，也从来没有哪个厂商像任天堂这样提出过如此鲜明的人文关怀。

Wii所在的意义，不仅仅是一个厂商敏锐商业目光的体现，而是一个成就自己更能成就天下的底蕴的象征。有赖于Wii和NDS的出现，我们如此近距离地和全世界的男女老少共享共通的语言；有赖于Wii的出现，游戏厂商的制作思路得到了前所未有的拓宽；有赖于Wii的出现，过去平台之间恶性竞争而形成的资源浪费，在这一代被奇妙的改写，我们将逐渐看到一个共存互补的局面，而一个成熟的产业专业化和受众层次的细分是健康发展的保证。

出于一个普通玩家的角度，我们自然希望所有的优秀软件都在自己拥护的平台上汇集。但是，如果出于一个热爱游戏，支持游戏业发展的消费者，商品多样化的繁荣景象应该更令我们感到幸福。

从微软将要推出动作感应手柄的传闻中，我们可以看到未来的游戏形态会是一个全身投入的形态，然而同时我们也应该清醒地认识到，体感将作为游戏操作的一种选择和补充方向，对于游戏交互的本质，永远不会产生改变。

到了这里，该是把标题引号里的“三坟”提出一个真正解释的时候了，这个“三坟”应该改为“三逢”。

第一，核心用户与边缘用户（即指偶然参与，不会养成长期消费习惯的游戏硬件消费者）的相逢。游戏将成为大部分人类的共同话题，即便侧重和关心点实际上完全不同。

第二，更替与包容的相逢。主机争霸历史上将第一次出现并存互补的局面，不同的适应空间的存在甚至还能产生跨平台之间的品牌合作（如“蓝龙”与“光环”的NDS版）。而对于软件厂商而言，是追随技术竞争的风暴，还是调整产品开发结构，多种开发思路存在的前提下大制作与休闲小品都能找到自己的销售模式和针对用户群，由此保障了不同规模厂商之间的生存空间。新旧游戏制作技术之间也并没有像过去那样完全替代，而是有了不同的活化的方式。

第三，第三方模式与第一方模式的相逢。Wii虽然并没有改变其历来第一方强势的惯例，第三方的分流制作的路线也尚未得到应有的回报，但是CAPCOM与育碧的成功范例也在强调第三方继续加强产品开发的针对性和更认真地做好前期市场调研。第三方跨平台战略成为主流之后，索尼也在加强着第一方的开发力度，虽然效果并未达到预期，但是通过其自身的不懈努力，我们也将看到继任天堂之后，又一个强大的第一方游戏阵营即将形成。历史上采取第一方模式和第三方模式的硬件厂商不能并存的局面也因为Wii所走的路线得到改变。

是的，让我们再确定一下，Wii正是这样一个创造了“三逢”景象的优秀平台，无论从业者还是作为我们这样的普通玩家，都应该感谢这个“三逢”。

疾风流言帖

VOL.04

今年很有可能让我们与两台当今主流的行货主机相会，虽然目前还在最后的审批阶段，但厂商似乎已经准备好了要将自己最好的产品带给我们。前期透露的Wii的发售日和价格似乎即将成为现实。毫无疑问，2008年又将是非常爆料的一年，刚刚对去年进行回顾的我们不知道会不会在明年初的盘点中，把今年定性为"史上牛上加牛的一年"呢？

上期因为版面原因本栏目临时停了一期，使这期内容更加充实，新一年的到来，让各游戏公司不断爆出一些让人震惊的消息。比如山内一典对其他平台的表态，似乎在向我们透露"这个世界是没有什么不能改变的"。截稿前又爆出"SONY不排除退出游戏业的可能"这样的话题，不关注本栏目的话可是会跟不上形势的喔！ □责编龙马

《GTA》制作公司Take2将被收购？

近日，有分析家表示，由于一直以来Take2公司拥有很多强势的原创大游戏品牌，他们可能成为下一次大公司收购的首选。Take2长期拥有很多强势的原创大品牌，再加上不太稳定的公司状况。分析家认为这家公司最终将会被以大大高于现在市值的价格收购。

尽管Take2公司经常有不明智的经营表现，但其游戏系列却总是带来比较可观的增长，以前Activision Blizzard的合并以及EA收购BioWare/Pandemic等案例都是买家看中了公司本身所带有的游戏品牌。而Take 2 拥有包括《生化奇兵》、《横行霸道》、《午夜俱乐部》、《文明》、《恶霸》、《马克斯·佩恩》等一系列的游戏品牌。同时分析师还预计在08年发售的《横行霸道IV》将会创造出3亿6千2百5十万美元的价值。这将占公司08年总销售额的27%。



编者按：手中握着众多摇钱树的厂商自然会被人惦记着，无形资产需要用精明的商业运作来保证其的价值，这个对任何一家游戏厂商都是很重要的，不然的话自己的孩子有一天认别人做爹也是无可奈何的事。

可信度 50

薄机版PS3即将问世？



panasonic公司近日发布了9.5mm厚的面向笔记本电脑的轻薄型蓝光光驱样品，此光驱打破了同一家公司出品的12.7mm光驱的记录，成为全世界最轻薄的蓝光光驱。

新产品采用了2个透镜作动器和球差修正机制，以及包括光学处理技术在内的多项尖端技术。产品定于2008年1月于美国拉斯维加斯召开的「2008 International CES」展会上正式展出。另外有消息称索尼已经根据此产品的技术着手开发对应轻薄BD光驱的新型产品，并且很有可能是其playstation系列的对应产品。

编者按：根据以前PS系主机都有推出轻薄版的情况，未来PS3推出薄版是很正常的事，再加上近期PSP经过2000的"瘦身"后销量一度迅猛增长，此光驱对索尼来说可谓相当有价值，由此来开发新型号的主机来为眼下低迷中的PS3打针强心剂也不是不可能。

可信度 40

《战争机器2》将于08年推出

根据有媒体消息，X360在明年圣诞假期时将有强力杀手锏助战，Epic Games公司的著名FPS《战争机器》的续作将预定于08年内推出，而且游戏将继续为X360所独占。《战争机器》在2006年曾屡次创造销量记录，年终时还包揽了多项业界顶级奖项，微软和Epic Games双方也都曾透露过要推出续作的意图。



编者按：《战争机器》续作的传闻也已经流传了很久，只是微软官方还没有出面进行过证实，所以至今消息还只是传闻而已，但无论游戏何时推出，想必都会成为XBOX360最引人注目的超大作吧。

可信度 60

《失落的星球》续作为PS3独占

据CAPCOM的最新游戏发售计划名单获悉，XBOX360平台的RPG大作《失落星球》的续作《失落星球殖民》被单独放置在PS3发售名单下。这意味着这款游戏很大可能为PS3独占，而且以前CAPCOM也公开表示过要为PS3提供一款独占的《失落的星球》系列作品。

编者按："独占"这个词用在CAPCOM身上早已经带了一层另类色彩，这次即使真独占最后能有多少信服力想必玩家心里都有数。

可信度 30



"并非Wii产能不足，而是需求量太过巨大！"

任天堂的Wii主机近来在美国陷入严重的供不应求状况，并且有愈演愈烈之势，对此任天堂美国分社总裁雷吉日前向媒体表态称，目前市场上Wii供货紧张现象并非是产能不足的原因，而是时常需求量过于巨大，生产部门不堪重负，致使任天堂的战略部署被打乱所导致。



雷吉在回答记者采访时称："在供货量与需求量两条曲线完全交汇之前，恐怕这种状况会继续演变得更为艰难。"此外，雷吉表示任天堂不赞成不少零售借Wii供货紧张之机炒作哄抬价格，将主机与游戏和其他周遍捆绑销售的做法，"我们已经就此事向零售商表明了任天堂不支持捆绑销售抬高价格的做法，因为这样做会导致我们的产品和竞争对手之间原本的价格优势变得不明显，消费者应该有权利选择他们需要的商品。"不过在记者问到针对零售商这种近乎于强买强卖的做法任天堂是否会采取相应的警告措施加以制止时，雷吉却表示目前还没有这样做的必要。

另外雷吉还表示，由于市场需求的大大增加，致使任天堂无法准确预测Wii的销量，而给未来发售的游戏销售计划带来很大的困难，任天堂眼下的目标是让每一个消费者都能顺利地从零售商那里拿到自己的Wii，他们就可以据此数据来制定以后的各种计划。

编者按：Wii造成的奇货可居现象与各方面都有关，产能跟不上和市场需求量大其实是一个道理，只是看强调哪方面而已。雷吉的这番陈词有两个目的，一是控制市场热度，二是由此打压竞争对手，让广大买不到Wii的人不会轻易转向其他主机。另外任天堂之所以面对如此扩大的市场需求而不加大生产量，是难以预测Wii的这股狂潮能持续多久，怕生产量上去了销量却突然冷下来，也是有其顾虑在内的。

可信度 70

《GT赛车》不在乎"跳槽"



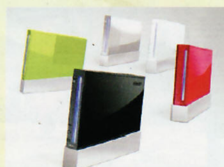
最近，欧洲一家网站对《GT赛车》系列制作人山内一典进行了采访，采访中山内谈到了在主机平台开发游戏的环境问题，他说索尼曾给了他相当大的自主权，只不过在游戏发售日上会有所限制。而推出《GT赛车5 序章》是为了得到玩家和业界的反馈，务必要让online功能完美无缺，GT5预计在2008圣诞期间上市，在所有的一切尚未完美前会不断地延期。山内还谈到了Wii和XBOX360，他表示了对两台主机的兴趣，并认为XBOX360应该把硬盘作为标准配置，而Wii不应该在性能上做出太大的让步。

对于微软给他开出的"给他们开发GT"的条件这个问题时，山内表示他要的是自主权，而以前SONY在这点上做的很好。如果有谁能提供给他更大的自主权，他不在乎换东家——微软，苹果，任天堂，都可以。他要"寻找"更高的品质和更广的自由。

可信度 15

编者按：对于山内一典这个出了名的完美主义者，熟知其脾气的索尼尚可以接受，微软或其他公司未必就有这种耐心了，曾经就有开发公司因微软插手过多而放弃开发的案例。对于山内而言，与其吃着碗里想着锅里，倒不如塌塌实实做好手头的游戏让老东家省省心更实际一些。

6款新颜色Wii有望2008年问世



根据日本媒体报道，为配合Wii平台重量级游戏《任天堂明星大乱斗X》上市，任天堂可能将在2008年推出6款新颜色的Wii主机。

据悉，这5款新颜色Wii将以套装形式首先在日本推出，分别为玫瑰红、钢琴黑、薄荷蓝、雪色粉、香槟金和FC红白主题色。每个颜色的套装除了对应颜色的Wii主机以外，还会附带一张《任天堂明星大乱斗X》游戏、两个遥控器手柄和两个双节棍手柄，售价预定为35,000日元。

可信度 80

编者按：主机推出新颜色是一种促销行为，这在其他主机上再平常不过。但眼下Wii在全球范围内面临严重的缺货状态，满足市场需求才是当务之急，推出新颜色似乎有些不合时宜，等情况稍微缓解后再推出相关举措为时不晚。

Xbox360改风扇也会被封机？

最近一段时间微软的封机热潮中可谓风波不断，有不少被封玩家不停地向微软申诉，要求重新检测和恢复其帐号，而微软的态度却始终强硬，甚至有人声称自己从微软的客服那里得知，改动或使用附加风扇为爱机散热也会被系统检测出而被封机。

从理论上说，增加一个功率只有个位数的轻负载不会对12V回路造成任何影响，微软不可能通过监测电压波动来判断用户是否私自改动了散热系统。所以，这不太可能是误封的原因。有人认为最有可能造成误封的原因是Xbox360那逐渐老化的光头所致，特别是光头寿命临近终点之时，它会胡乱发送（或者拒绝发送）数据，导致微软的监查系统误判，这可能就是掀起大规模封机热潮之后微软又回头重新检测数据的原因所在。

编者按："宁可错杀一千，不可放过一个"。微软保护自身的知识产权的力度可见一斑，不过在玩家的角度可就哭笑不得了，玩家为了避免一直经常出现的红问题加装风扇也属无奈。而对于国内玩家而言，想要避免自己爱机被封，眼下这个风口浪尖，要么老老实实玩单机，要么自求多福。



可信度 50

大陆行货版XBOX360有望

最新一期的Xbox360操作系统秋季更新追加了一项令国人为之注目的项目，微软在此次更新中添加了简体中文字库，这令中国玩家那已逐渐褪色的行货之梦再度点燃。

另有业内人士消息称，GS CHINA正在审读多款简体中文游戏，其中包括《蓝龙》等RPG大作，并且已收到了测试用的XBOX360简体中文版主机，并据其透露简体中文版的主机将无法读取日版和美版游戏，具体情报还有待进一步的消息。



可信度 30

编者按：微软这次在更新中的举措用意很明显是用来做探路，不过以国内游戏市场的现状，行货多半会被各种各样的恶劣问题所缠绕，除非，微软有能力改变这种现状。

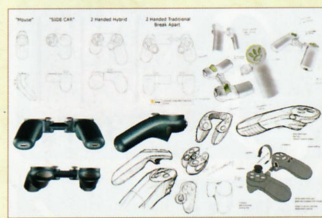
微软正在开发新型手柄，对应动作感应

目前有传闻说微软要推出带有动作感应功能的新型手柄，而且网上还出现了大量的概念设计图，但是Team Xbox最近发表声明，称这些所谓的手柄设计图"纯属编造"。TeamXbox的人说，这些手柄的设计图明显抄袭了任天堂的Wii的设计概念，在2001年的时候，任天堂已经展示了新主机（Wii）的原形手柄，当时的设计就和这些假想图很相似。另外这些所谓的Xbox360新手柄的设计图中也加入了一些其他手柄的要素，如酷似PS系手柄的握把。

TeamXbox.com承认，微软在过去2年里曾经对于新的游戏输入系统的设计工作进行了研究，包括视觉控制器如Xbox Live Vision，以及一些包括动作感应技术的外设，这些周边与现在的Microsoft Freestyle Pro和PlayStation 3 SIXAXIS有些相似。

从某种意义上说，微软确实在寻求改进自己的游戏控制器的方法，目前对于右摇杆的改进还在研究中，将来还会有更多的消息公布。

编者按：微软在很多年前就推出过PC用的动作感应器，只不过那时技术还不成熟。XBOX系列的手柄一直以来在玩家中就有不少争议，Wii的成功又再次证明了非主流也会逐渐转变为主流，以微软一贯的行事风格此时旧事重提开发新控制器没有什么可新奇的，问题只在于是将其当作外设还是作为标准手柄的区别罢了。另外因为wii的成功在先，微软如果想追随脚步来开发类似产品，那想必会从另一个角度入手，因为单纯的"模仿"通常是不会有什么大的作为的，尤其是竞争对手面前。



可信度 80

《抵抗》新作？索尼正式注册《抵抗2》商标



近日从美国商标专利局流传出的消息显示，12月18日索尼为旗下第一方电视游戏注册了《抵抗2（Resistance 2）》的商标并申请了保护。之前虽然也有许多关于PS3游戏《抵抗：灭绝人类》推出续作的消息，但有确切迹象的这还是头一次。

之前曾有传闻称，《抵抗2》的实际开发工作已经进行了一段时间，游戏有望在2008年年底推出。续作的故事将全部在美国展开，玩家将在包括旧金山和芝加哥在内的9座美国著名大城市与异形入侵者展开殊死较量。另外，多人联机部分还新加入了战车等新要素。

编者按：《抵抗》是PS3平台非常重头的大作，发售后取得了不错的销量与口碑，推出续作是众望所归。前段时间与英国教会的官司告一段落，从另一方面也为游戏从侧面好好宣传了一把，索尼也许应该为此感到暗幸。这次厂家虽然没有明确表态，但注册商标也已经说明了一些事情，这部ps3玩家都翘首以盼的游戏续作已经不远，喜欢此游戏的玩家又可以浴血拼杀了。

可信度 80

最期待TOP20

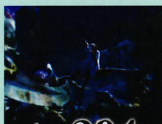
不知道各位读者朋友之中有没有炒股的？感觉2007年是“全民炒股”的一年，不论走到哪里都能听到周围有人在讨论这方面的问题，而编辑部似乎是唯一的净土，或许是炒股这种费时费力外带能极大锻炼心脏承受能力的高科技活动不大适合咱这种人。不过前不久有同事就开玩笑说到，谁前几年要是买了任天堂的股票，现在可就赚大发了。呵呵，任天堂这两年凭借着NDS和Wii软硬件的超级热销一举翻身，将之前近十年的颓势一扫而光，重整声势，赚银子更是赚翻了，相信竞争对手一定都很眼红。

2008年第5期（统计时间2007年12月22日—2008年1月3日）本期截至统计日期共收到有效选票714张

1 恶魔猎人4

■X360 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.1.31 ■8390日元

格洛里亚是魔剑教会干部中唯一的一名女性，外表拥有异国风情的妖艳，一眼就能从周围人群中发现她。



394票

2 生化危机5



389票

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

制作人小林裕幸曾经表示：本作的发售日期应该是赶不上2008年了，他倒是希望能在2009年的某一时刻上市，但愿如此。

3 街头霸王4

■X360 ■CAPCOM ■格斗游戏 ■发售日未定 ■价格未定

《街头霸王4》制作人是大野功统，曾参与《街霸阿尔法》和《街头霸王3》的开发，他希望本作“能保留《街头霸王2》的主要优点”。



367票

4 最终幻想13



361票

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

白色引擎并不是专门为FF13而开发的，据野村哲也介绍，包括《FF Versus XIII》在内的多款SQUARE・ENIX的作品都将使用这种引擎。

5 超级机器人大战OG外传

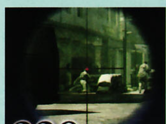
■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.12.27 ■7140日元

由于游戏已经发售，下期将从本榜撤出，请大家注意。下期杂志刊登有本作的详细攻略，请喜欢的朋友关注。



349票

6 合金装备 索利德4・爱国者之铳



338票

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008年第二季度 ■价格未定

MKII有一个自行式小型远程遥控终端，使用它能有效地骗过敌人，还能发出电磁波将敌人击晕，确保前进道路的安全。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.13
8	PSP	大蛇无双	KOEI	2008.2.21
9	PSP	战神・奥林匹斯之链	SCEA	2008.3.4
10	PS3	横行霸道4	ROCKSTARS	2008年第一季度
11	NDS	勇者斗恶龙9・星空的守望者	SQUARE・ENIX	2008年
12	PS3	龙如 见参	SEGA	2008.3.6
13	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008年预定
14	XBOX360	忍者外传2	TECMO	发售日未定
15	PS3	白骑士物语	LEVEL-5	2007.12.31
16	PS3	失落的星球・极限状态	CAPCOM	2008年2月
17	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
18	PSP	星海传说1首次出发	SQUARE・ENIX	2007.12.27
19	NDS	忍者外传・龙之剑	TECMO	2008年预定
20	PS3	杀戮地带2	SCEA	2008年预定

CHECK! 街头霸王重出江湖

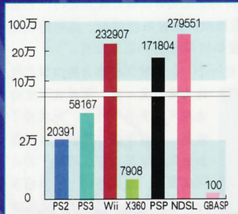


本期新上榜的唯一一款游戏就是这段时间以来的话题作品《街头霸王4》了。街霸系列对许多玩家都有着非同一般的意义，特别是对老玩家们而言，不管你喜不喜欢格斗游戏，都无法否认街霸的经典。不过，自从3.3之后，街霸系列已经沉寂了太久，或许是因为玩家们对格斗游戏的热情已经逐渐冷却，或许是CAPCOM自己怕新作无法达到以前的高度，砸了这块招牌。无论如何，如今《街头霸王4》终于又有了新的消息，而且看来是铁定会推出了。这是一款承载了太多希望的作品，也希望它最终能够不负众望。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

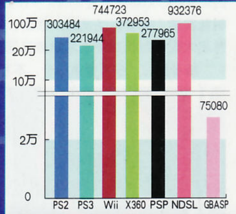
这期游戏主机的硬件销量方面，日本方面终于有了比较明显的提高，而美国市场则是再创新高。日本市场方面任天堂仍然是销量的中坚力量，旗下NDSL和Wii两大主机的单周合计销量就超过了50万台，更是占到了硬件市场总销量的70%。特别是，NDS自发售以来（包括NDS和NDSL），其在日本的累计销量已经超过了曾经的王者PS2，从而成为普及量最大的主机！美国方面，各主机的销量在前两期已经很高的水平之上再次提高，仅仅NDSL一个主机的单周销量就几乎突破百万！就连PS2和GBA这种已经“过时”的主机在销量上也是相当的惊人，相比之下，PS3和PSP在美国的销量表现虽然还算不错，但相较其余主机而言，则要失色不少，不过PSP在日本的表现还是很好的。

日本硬件周间销量统计



本期统计时间2007.12.17-2007.12.23

美国硬件周间销量统计



本期统计时间2007.12.16-2007.12.22

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	427
02	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	391
03	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	385
04	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	364
05	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	362
06	PSP	恶魔城X编年史	KONAMI	动作冒险	2007.10.23	349
07	XBOX360	HALO3	微软	第一人称射击	2007.9.25	331
08	NDS	最终幻想4	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.12.20	319
09	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	305
10	XBOX360	失落的奥德赛	Mistwalker	角色扮演	2007.12.6	291
11	PS2	SD高达G世纪SPIRITS	NBGI	战略模拟	2007.11.29	282
12	PS2	战国无双2·猛将传	KOEI	动作过关	2007.8.23	267
13	PS2	超级机器人大战OG	BANPRESTO	战略模拟	2007.6.28	254
14	PS2	战国BASARA2·英雄外传	CAPCOM	动作过关	2007.11.29	227
15	PS2	大蛇无双	KOEI	动作过关	2007.3.21	223

CHECK! 不死一族的千年神话

本期上榜的两款新作分别是XBOX360上的《失落的奥德赛》和NDS上的《最终幻想4》。FF生父坂口博信自从脱离SE自创了新公司Mist Walker以来，制作的两款360游戏素质都非常之高，这次的《失落的奥德赛》无论是画面、剧情、战斗还是系统等各方面都非常优秀。《最终幻想4》的表现也是非常不错，新加入的技能系统效果非常好。



↑这次的《失落的奥德赛》优秀得甚至有点让人出乎意料。

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.12.10–2007.12.23

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	NDS	马里奥聚会DS	任天堂	2007.11.8
2位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
3位	NDS	最终幻想4	SQUARE·ENIX	2007.12.20
4位	Wii	超级马里奥银河	任天堂	2007.11.1
5位	NDS	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2007.11.22
6位	NDS	勇者斗恶龙4·被引导者	任天堂	2007.11.22
7位	PS3	GT赛车5 序章	SCE	2007.12.13
8位	NDS	雷顿教授与恶魔之箱	LEVEL-5	2007.11.29
9位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.12.2
10位	PS2	火影忍者疾风传 终极加速2	NBGI	2007.12.20

CHECK! 任氏一门大放异彩

本期上榜的十款游戏中有八款出自任天堂的主机平台，其中有六款都是任天堂自己的作品，难怪岩田这两年总是笑得那么开心。PS3上的《GT赛车5序章》虽然有骗钱嫌疑，成绩仍然不错。

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.12.16–2007.12.22

美国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
2位	Wii	超级马里奥银河	任天堂	2007.11.12
3位	XBOX360	Forza赛车2	微软	2007.5.29
4位	XBOX360	漫画英雄 终极联盟	ACTIVISION	2006.11.19
5位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
6位	PS2	吉他英雄3 摇滚传奇	ACTIVISION	2007.10.28
7位	XBOX360	使命召唤4 现代战争	ACTIVISION	2007.11.5
8位	Wii	马里奥&索尼克在北京奥运会	SEGA	2007.11.6
9位	PSP	达克斯特	SCE	2006.3.14
10位	XBOX360	刺客信条	UBISOFT	2007.11.13

CHECK! 又一款"旧作"回归

与上期美国游戏排行榜相比，这次的变化幅度非常小，两款"新"上榜的游戏分别是Wii上的《马里奥&索尼克在北京奥运会》和去年3月份就已经发售了的PSP游戏《达克斯特》。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	纯真传说（日版）	NBGI	83726
2位	兽神演武DS（日版）	D3 PUBLI	80096
3位	DoCoMo菇DS（日版）	AQ	74177
4位	婴儿（美版）	UBISOFT	54552
5位	索尼克极速冒险（日版）	SEGA	51173
6位	法拉利挑战赛（欧版）	SYSTEM3	43565
7位	实况棒球携带版10（日版）	KONAMI	42304
8位	时尚设计师（美版）	UBISOFT	38847
9位	简单DS系列：THE逃出密室（日版）	D3 PUBLISHER	37906
10位	改造节奏大战：龙剑战记（美版）	ATLUS	34792

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	598141
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	488409
3位	马里奥聚会DS	任天堂	472489
4位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	456499
5位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	455837
6位	马里奥赛车DS	任天堂	413474
7位	新超级马里奥兄弟	任天堂	406538
8位	超级马里奥64DS	任天堂	403494
9位	最终幻想水晶编年史 命运指轮	SQUARE·ENIX	347075
10位	料理妈妈2	TAITO	345085

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	勇者别嚣张（日版）	SCE	149534
2位	横行霸道－罪都故事（日版）	CAPCOM	114975
3位	大众高尔夫 携带版2（日版）	SCE	107793
4位	寂静岭 起源（日版）	KONAMI	106064
5位	贝奥武甫–游戏版（美版）	UBISOFT	103047
6位	虹吸战士 2 罗根之影（欧版）	SCE	97860
7位	反重力赛车 2 脉搏（欧版）	SCE	84833
8位	追击力量 2 终极正义（欧版）	SCE	84462
9位	贝奥武甫 游戏版（欧版）	UBISOFT	69664
10位	黄金罗盘（美版）	SEGA	66885

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想VII 核心危机	SQUARE·ENIX	685447
2位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE·ENIX	463146
3位	合金装备 掌上行动	KONAMI	402962
4位	龙珠Z：真武道会2	NBGI	383607
5位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	379813
6位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	347144
7位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	345702
8位	变形金刚 游戏版	Activision	295239
9位	侠盗猎车 自由城故事	ROCKSTAR	287870
10位	世界传说 光明神话	NBGI	258055

本期起本刊与万宇在线合作推出"中国掌机流行榜"，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

CHECK! 反传统：勇者别嚣张！

这期NDS新作整体没有太多亮点，《纯真传说》毫无悬念地拿下了头名。相对新作榜的平静，累计榜中反倒是干戈不断。与NDS游戏排行的战局恰恰相反，本期PSP累计榜波澜不惊，接连不断的优秀新作一扫上期的颓势。白金大作《勇者别嚣张》勇夺头筹，其素质之高简直令人感动。

注：热门游戏累计榜不区分各游戏的地区版本或特殊版本，而双周游戏热门榜只对当期新作进行排行，区分各款游戏的不同版本。

本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2007年12月1日至12月15日。



众多明星齐聚一堂共同上演



SEGA Superstars Tennis

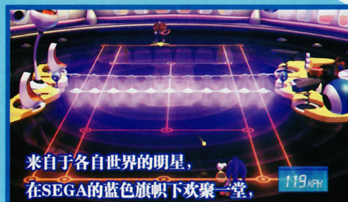
SEGA公司最近公布了这款汇集本社旗下众多明星的网球游戏——《世嘉超级明星网球》（Sega Superstars Tennis），玩过任天堂《马里奥网球》的玩家一定不会陌生，本作同样是集各大人气游戏中的角色在球场上一决胜负，相信以索尼克为代表的SEGA明星们一定会上演一场超级网球大战，喜欢SEGA的粉丝们绝对不容错过。 □文/龙马

X360	本刊译名：世嘉超级明星网球			CERO A
	SEGA	价格未定	2008.03.31	
体育	DVD-ROM	MUL	1～4人	记忆卡容量未定

超级明星的网球大舞台。



→圆形跑道型比赛场，刺猬索尼克在此上演超音速网球



←类似迪厅舞台的场地，会是太空频道舞拉拉的主场吗

来自于各自世界的明星，
在SEGA的蓝色旗帜下欢聚一堂，
让自己的独特魅力在这个精彩的网球场上尽情展现，
让我们看那里，
蓝色的音速刺猬在阳光下飞快的扣杀，
美丽的舞者在清风中优雅的摆动着舞姿，
在形彩各异的球场上，
他们挥洒着属于自己的青春与汗水，
突破了时间与空间的界限，
这场梦幻的网球大赛即将上演！

熟悉面孔别样感受，明星齐聚首，球场见分晓。

本作是由负责《VR网球》系列的Sumo Digital小组开发的，对应全平台的明星式运动游戏。游戏以娱乐性及人气游戏明星为卖点，将SEGA公司众多超人气的经典角色作为游戏中的网球选手重新以华丽的姿态登场，现在已公布的游戏角色包括SEGA偶像级角色《索尼克》系列的主角刺猬索尼克，运动游戏《太空频道》系列中的舞拉拉，及《超级猴子球》中的艾艾，还有多年没有登场的沙锤音乐游戏《森巴的明哥》的明哥，数量多达15名SEGA著名游戏中的角色齐聚在这款《世嘉全明星网球》中。

游戏中每名角色都会有属于自己的能力值，并且都会符合原作中的特点，比如以超音速闻名的刺猬索尼克会在速度上占居优势，而力量型角色会在击打力度上超人一等，玩家使用不同的角色会体验到完全不同的感觉。而且每名角色也拥有各自独特的必杀技，玩家可以使用很多华丽的球技与对手较量。

游戏中包含了场面回放功能，玩家可以在每局结束后在重播中全角度欣赏比赛的全过程，可以以第三人称的视点来审视刚刚进行过的激烈比赛。根据比赛游戏场地也经过精心设计，每名角色都有属于自己的特色场地。游戏中还包括很多精选的小游戏，并且可以操作明星角色们来玩这些游戏，另外游戏对应现今主流的全部平台，每个平台上都会根据平台特点做出相应调整，如在16:9时还有流畅的60张数/s的效果，Wii平台上会有比较独特的操作方式等等。



会聚一堂，SEGA全明星。

本作的角色来自SEGA的各大名作，很多都是玩家耳熟能详的经典角色，拿起球拍大家来一场突破游戏界限的乱斗！



→游戏中有很多有意思的东西，角色的对话颇值一看，不知道这两只金钱豹打球的时候，是用爪子还是用棍子呢？

不同游戏的角色之间会有什么样的邂逅呢？

欢乐网球大战。

本作中的比赛场地均经过精心设计，根据来自各游戏的角色特点会有相应的搭配场地背景，如索尼克的超音速跑道，舞拉拉的音乐主题等等。以现在公开的画面来看，游戏的画面非常精美，场地中的一草一木都绘制的栩栩如生，卡通风格的背景让人十分舒服，在如此美丽的场地进行总比赛，一定会觉得心情舒畅，忘记一天的烦恼吧？

游戏的角色来自不同的游戏，除了会保持原有的风格和面貌外，还根据游戏特点重新设计了各自的建模，原本人高马大的壮男会成为较为Q版的造型，而原本就比较卡通的角色也会有适当的调整，总之最后玩家们看到的会是一款充满童话与卡通风格的轻松网球游戏。



角色拥有各自属于自己的能力。



↑红黄色色调的比赛场，透露出一种温暖和谐的气氛，注意画面左下方的状态栏，会用来显示选手们的各种状态吗，或者是厂家公布信息中的角色必杀槽一类的东西。

充满独特魅力的各大比赛场地，你喜欢哪个？



↑城市内展开的“巷战”，让人联想起我们小时候在街边用粉笔在地上画出比赛场游玩的情景。

操作

因为游戏对应全平台，所以各平台的操作方式必定会有所差别，并且对应的周边也会不一样，比如PS3和XBOX会有线上联网功能，PSP和NDS会有无线联机模式等等，同时厂商表示NDS版会在触摸屏上有较特别的表现，而Wii因其操作方式会有同其他平台完全不一样的游戏感受，想要玩全这个游戏的内容，玩家们可要仔细比较一下了。

模式

单程赛和锦标赛，多种不一样的游戏模式。

作为一款网球游戏，游戏的模式自然与竞技有关，根据目前公布的情报，游戏中包含可以自由对战的单程赛模式，玩家可以自由选用喜欢的SEGA明星来挑选场地对战，一对一单打或组队战都可以。还有分循环淘汰制的锦标赛模式，会集在一起的明星们将在此模式中一决雌雄，通过持续不断的角逐，来争夺属于自己的冠军，具体情报还有待官方进一步公开。



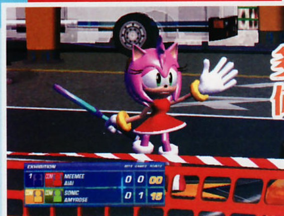


↑索尼克的老对手蛋头博士也在此登场了，他还会像原作中那样用尽坏水来算计对方吗？

引人注目的精选小游戏

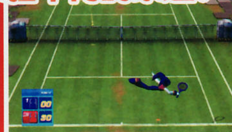
本作中还有除网球外的精彩小游戏，不过厂商并没有透露太多内容，只知道可以操作游戏中的明星们来玩这些多彩多样的游戏，也许会让索尼克来次音速过山车？或是猴子艾艾来场太空频道式的演唱会？值得期待。





↑艾米在做什么，难道在指挥交通？

多彩多样的小游戏，体验不同的乐趣。



→有很多类似白色柱子一样的场地，游戏背景的立体感相当出色，描绘的也相当细致，在比赛精彩回放时会有很高的享受。





比赛回放功能，全方位欣赏精彩场面。



←舞拉拉这个特写会是什么呢，难道是她的舞之必杀技？



→游戏中还有不少有趣的细节，激烈的比赛也别忘留意一下哦。





DEVIL MAY CRY 4

拥有恶魔之右臂的主人公尼禄是著名动作游戏《恶魔猎人》系列的主角，作为前作主人公的尼禄依然会在本作中登场，可以继续使用尼禄这无疑是一个利好的消息。这次，将着重介绍一下尼禄使用的新武器，同时，根据公开的最新情报，将就《恶魔猎人4》中尼禄的实力进行一次点评。 □文/蔬菜汁

玫瑰与赤剑

口衔玫瑰的恶魔猎人

这是一把诞生于魔界的红色魔剑，不只可以将其拿在手中挥舞消灭敌人，还可以把赤剑配置在空中。玫瑰作为"露西菲尔"装饰品的同时，也是一件投掷兵器，将其投向配置在空中的红剑时，可以使其发生剧烈的爆炸，作为对付敌人的招数十分有效，使得杂兵接近不能。将很多剑同时引爆威力更大。

魔人但丁

身为恶魔的魔剑士斯巴达爱上了人类女子，已一己之力击败魔帝的大军，但丁作为斯巴达之子，除了继承乃父大胆果敢的一贯作风之外，还拥有一颗善良的心。

→双手持剑的但丁使用二刀流刀法将恶魔切碎，毫无间隙的连续攻击使敌人没有还手之力。

斯巴达之子 手持红魔剑的魔人

因为父母来自不同的种族，使但丁拥有恶魔的血统和人类的心，虽然有和恶魔一样强大的力量，但是他的心从来不曾被魔界所控制，在本作登场的但丁将可以使用玫瑰与魔剑结合的必杀技。

投掷玫瑰 触发必杀技

←无数赤剑被锁定在空中后，将配饰在魔剑露西菲尔上的玫瑰投向它们，瞬间……

→可以预先将红色魔剑锁定在身后和两侧，这样就可以专心对付正面之敌了。



瞬间全灭

←锁定在空中的所有魔剑被玫瑰接触后，立刻发生大爆炸，将所有敌人粉碎。

在画面中可配置无数魔剑——



恶魔猎人体验会感受新作的魅力！

近日，《恶魔猎人4》的开发小组举行了一场面向大众媒体的游戏体验会，会上披露了最新的相关情报。但丁的新武器红色魔剑露西菲尔在但丁将双手展开的瞬间，会伴随着效果音在空中大量出现，这个画面给参加体验会的记者留下了深刻的印象。虽然作为敌人登场的恶魔数量很多，但是每次入手新武器时，但丁都会放出威力巨大的新必杀技，非常帅气。恶魔的数量达到了120种以上，一定会让玩家非常尽兴。其中，尼禄使用连续跳跃的动作，可以移动到非常高的地方，使人心情为之一震。



←每当画面上出现华丽的动作的时，会场都会发出惊叹。

拥有天使般动人的身躯，身兼攻防两种特技的恶魔！

拥有天使一样美丽翅膀的谜之骑士，右手紧握长剑可以进行激烈的格斗攻击，左臂的翅膀变成盾一样的形状，可以进行铁壁一样的防御，在接近战中可以称的上近乎无敌。而且，还可以将剑像枪一样投掷出去的攻击方法，使得在远距离观望也变得十分危险。即使对于善于与恶魔战斗的尼禄来说，这也是一场十分艰苦的战斗。







当猎人尼禄遇到强大恶魔。

←恶魔天使将手中剑投向尼禄，尼禄将魔剑一横，天使攻击被全部挡开，毫发无损。

但丁"浪漫"形象大上演

红装上阵贺新禧、携赤剑为节日增添气氛!!

Weapon 轮番使用华丽的新旧武器 让它们品尝恶魔的鲜血

但丁分别拥有两种适应近距离和远距离的格斗战法。近距离战斗中，但丁可以使用魔剑，施展劈、削、斩御敌；远距离战斗时，可以使用短枪，除此之外还有很多种武器，本作中登场的新武器会使但丁的威力大增，当将这几种武器全部掌握以后，玩家手中的但丁就可以纵横于恶魔世界，无敌于天下了。





魔剑里贝恩 冲击钢吉尔加梅斯

←但丁常年使用的爱剑里贝恩，超长的剑柄，可以进行大范围的攻击，因为其良好的上手度，这把剑也成为很多玩家最喜欢使用的武器。



远距离短枪

→一次可以射出大量散弹的短枪，虽然不能量连续发射，但是仅发射一次就已经具有十分强大的威力了，而且，敌人靠的越近，受到短枪的打击也就越大。

Style 可随时变换的形态 适应各种战斗环境

形态决定了但丁战斗时的各种战术动作，当形态改变时，但丁使用的动作和技能也会随之变化，从而使战法变得更加多样。在本作中，战斗形态可以在战场中随时更换，玩家可以根据不同的战场态势变换不同形态应敌，目前为止已经判定的战斗形态共有4种，分别是远距离攻击、近距离攻击、防御、速度4种。



←装备魔剑里贝恩的时候，如果是在近攻的战斗形态下，可以使用斩杀技能。

恶魔猎人特别限定版

SCEJ日前宣布，《恶魔猎人4》限定版将捆绑PS3主机于2008年1月31日发售，预计价格为47800日元。



《恶魔猎人4》限定版包括搭载40G硬盘的PS3主机、CAPCOM预定于1月31日发售的游戏《恶魔猎人4》、以及特别制作的《恶魔猎人4》视频影像三部分。

《恶魔猎人4》是《恶魔猎人》系列的最新作，限定版中，包括结局画面在内的视频影像共60分钟，审查级别为C（15岁以上）。

2008年1月31日 魔之血涌动

除可变身成超魔人外

1月31日全世界将在究极动作游戏《恶魔猎人4》中一睹新角色尼禄的风采。下面将为大家介绍一下最新公布的尼禄的战斗舞台和最新恶魔的一些资料。

弗杜那岛是魔剑教团的聚集地，救世主斯巴达曾经在这里独自一人对抗来自魔界的大军，并将魔帝封印。所以，这里是一块经久历练的土地，大家过着安静的生活，传说中的恶魔猎人但丁袭击了魔剑教团的仪式后，这里的景象也为之一变，恶魔们不仅涌向岛的中心地带要塞都市，而且还频繁出没于热带雨林米迪斯森林和大雪山之中，接受了追踪但丁任务的尼禄，开始在岛的各处与恶魔展开战斗。

弗杜那岛突然出现大量的恶魔，其中既有智力低下依靠魔海战术的下级恶魔，也有单枪匹马独自行走的高级恶魔，这些多种多样的恶魔中，目前有4种已经从官方正式得到了确认，这4种恶魔中有拥有特殊能力的家伙、也有擅长利用地形进行作战的高智商者。

←变身后的尼禄，强大的魔人矗立在他的身后，虽然这个角度看不到尼禄眼中赤红的凶光，但是也足以让人不寒而栗了。

全新的招式极具创意

←在对敌人展开攻击的时候，尼禄的动作会对魔人产生连动作用。

魔腕尼禄

隶属于教团骑士的战士，拥有不同凡响的实力，将右臂中的真正力量释放出来时，可以变成魔人的形态，即在身后会出现一个蓝白色的魔人，这个魔人是由尼禄自身能力引发的吗？

←当一群敌人出现在变身成魔人形态、攻击力得到大幅度提升的尼禄周围的时候，不知道此时的玩家会不会忽然有一种虎入羊群一样的感觉油然而生呢？

当被敌人包围 变身是最佳选择

PS3	本刊译名：恶魔猎人4			
	CAPCOM	7990日元	2008年1月31日	CERO C
动作冒险	BD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

X360	本刊译名：恶魔猎人4			
	CAPCOM	7990日元	2008年1月31日	CERO C
动作冒险	DVD	日版	1人	记忆卡容量未定

现场演示会奉送最新情报！

日前举行的新闻发布会上，恶魔猎人4的制作人小林裕幸闪亮登场，据最后发卖还有1个半月左右，小林在发布会现场透露了相关的最新情报。在会场上放送的演示视频中，我们看到了两大主角但丁与尼禄之间进行的纠缠交错的战斗，以前没玩过本作的玩家看到这个视频的时候也相当的感兴趣，另外，其中还展示了枪与剑的结合使用、侧移的动作等一系列战斗招术。尼禄的武器短枪，除了可以进行普通设计之外，按住射击键的话可以起到攒气的效果，而且还可以在空中进行射击动作。另外，尼禄的新动作除了可以远距离制敌，还可以隔空取物。



↑小林先生在演示会的现场随视频播放进行细致的解说。



武器技能增加新要素

尼禄的剑可以发出一些能够升级的技能，画面左上的能量槽会显示该技能的等级，使用该技能的话，就会减少一定的能量，所以不能毫无限制的尽情使用，像这样加入了一定的战略要素后，游戏更加有趣。



→虽然本系列一贯给人以强烈的视觉冲击著称，但是如此精艳的古洛丽亚玩家还是第一次见。

成为最强战士。魔人

还拥有一双魔爪的年轻勇士！

披着白银样外衣，被冰雪覆盖的雪山。

弗杜那岛上，不仅有炎热的热带雨林而且还存在着寒冷异常的大雪山。魔界的帝王曾经将这里作为侵攻人类世界的基地，恶魔在这里大量出现，它们都是惯用冰技能的强敌，即使是拥有恶魔之右腕的尼禄，也会对它们相当吃力吧。雪山上还会不时刮起寒冷的大风。



←追踪但丁的尼禄逐渐靠近雪山腹地，但是恶魔们也紧随其后，没有放松脚步。

恶魔出没的古城弗杜那城、弗杜那街

弗杜那城是建立在弗杜那岛中央的最高峰拉米纳山山顶的坚固要塞。虽然现在已经成为历史博物馆，但是曾经是从魔界大军的手中拯救人类的魔剑士斯巴达的居城。古色古香的时代性建筑会在本作中大量出现。坚固的弗杜那城周围，环绕着一群要塞一样此起彼伏的街道，被称为弗杜那街，这里以前是魔界教团的人们居住的平静小镇，但自从恶魔再次现身之后就再不平静。其他教团骑士开始陆续从这里被派出，取代尼禄追踪但丁。



异变的米迪斯森林到处充满着危险

弗杜那郊外广阔的森林地带，“米迪斯”在拉丁语中的意思是诚实善良，被冠以此名，足以代表第一次拜访这里的人们的心情，但是随着弗杜那岛发生异变之后，这里也开始变的和以前大不相同了，所有的植物都开始疯狂的生长起来，而且出现了危险的恶魔，昔日美丽的森林也变成了危险的恐怖地带。森林中出现了被迷雾包围着的巨大海洋馆和像瀑布一样的地方，这些都是为恶魔与尼禄的战斗而特意准备的角斗场。



↑森林里的植物疯狂的生长起来。

小林裕幸透露恶魔猎人的幕后花絮

PS3版与XBOX360版同时发售，在不同的机种上制作完全一样的内容，难度可谓不小，当问及小林这方面遇到的困难时，小林说，“PS3主机拥有自己的独立硬盘，与没有独立硬盘的XBOX360相比制作有些许不同，但是根据多变形与发色数差异会进行相应的调整，所以这些基本不成为问题。”

据小林先生说，本作中会发生大量的室外战斗，屋外一般都是明亮宽敞的场景，所以对主机的表现效果是一个严峻考验。这次会出现一些让人意想不到的港口之类的特殊舞台，而且登场的人物不同，其背后的舞台背景也会进行相应的变化，比如尼禄登场时是阳光明媚，但是换成但丁的话也许就是小雨淋漓了。另一个体现主机效果的要素就是大型恶魔的战斗场面，“以前经常会遇到中型BOSS，这次登场的大型BOSS相信一定不会让大家失望。”小林先生这样说。

作为本系列重头戏的但丁，在本作中作为有经验的猎人登场亮相，但是，怎么看这家伙都不像是成熟稳重的大人，总是开玩笑，小林说：“如果不开玩笑就不是但丁了。”



↑制作人小林说道，不管是但丁还是尼禄自己都同样喜欢。

与以往一样小林的口风很紧

任天堂群星璀璨



大乱闘スマッシュブラザーズ エックス

《任天堂明星大乱斗X（Super Smash Bros. X）》，其官方网站自5月正式开张以来，每周都会持续放出相关的新信息。本次收录了比以往系列更加丰富的角色，集合了包括《马里奥》、《赛尔达传说》、《大金刚》、《口袋妖怪》、《星之卡比》等众多任天堂知名游戏作品的角色，后来连SEGA的索尼克与KONAMI的斯内克也宣布参战，实在是非常令人期待本作的表现啊。 □文/小沛





本次新公开的内容与系统无关，都是些游戏的最新画面，主要是围绕着卡比在吸收了别人能力之后的变身效果。卡比在该系列一直是个平时实力一般，但绝对遇强则强的人物。不知道本次它吸收了斯内克后会增加什么能力呢？

卡通风格与大魄力战斗共存

目前已知游戏中将收录来自任天堂红白机以来历代名作的12名原有登场角色、11名新参战角色，同时还有索尼克、斯内克等友情参战角色。每个角色都具备多样化的攻防招式、特殊技能，以及富含角色特色的必杀技与超强的终结绝技。游戏收录20种各具特色的对战场地，并支持关卡编辑功能，玩家可创造出属于自己的关卡，编辑好的关卡可储存于SD记忆卡，或通过网络与全世界玩家分享。本作的操作方式也很丰富，支持所有Wii兼容的控制器，包括有两种Wii的手柄组合、经典手柄，以及NGC手柄，不过官方还是推荐使用支持强力震动的NGC手柄控制器。如此一来，玩家将可以感受到前所未有的大魄力明星乱斗。

跨越时空的四人对决 打破界限的协力战斗

自Wii发售不久后便公布消息的本作，终于要在本月登场了！更多的人物、更多的场景，以及更多丰富的系统设定，必将呈现给玩家更多的精彩内容！





Wii	本刊译名：任天堂明星大乱斗			CERO A
	任天堂	6800日元	2008年1月24日	
对战格斗	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆卡容量未定

史上最强激战即将上演！





吸收别人的能力是卡比的得意本领，也最有特色。



吸收瓦里奥



变成碧奇公主！



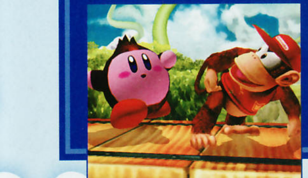
吸收林克之后，连武器也有了，攻击力马上得到明显的提升。



我现在是耀西！



睡着了，不要打扰。



←吸收了大金刚后实在太可爱了！

萨姆斯



来自《银河战士》的女英雄，远程攻击是她的最大优势，其个人的能力也属中上。

皮卡丘

《口袋妖怪》中的超人气角色，全身的电流攻击是其看家本领，快速突袭也是惯用伎俩。



库巴



马里奥的死对头，体形庞大加上会喷火，且攻击防御都很优秀，只有速度是最大缺点。

林克

《赛尔达》系列的主角，格斗技能比较丰富，没有明显的弱点，远近程攻击都很优秀。



投掷龟



《马里奥》系列中的稍微上级的敌人，会远距离投掷武器，防御力还不错，近战吃亏。

福克斯

《星际火狐》的主角，攻击方式以远程为主，身上携带有不少武器，个人能力一般。



任天狗



销量惊人的人气宠物游戏角色，不过在本作中并不是可选角色，仅仅会阻碍玩家视线。

大金刚

比马里奥还早的经典角色，力量大、防御高、速度一般，是个能力较为出众的家伙。



F-ZERO



《F-ZERO》中的角色，原作里只是作为驾驶员出现，而本作中成为了使用佩剑的武士。

耀西

马里奥的好伙伴，标准的"长舌妇"，吞吐敌人的能力仅次于卡比，跳跃能力超强。



食人花



《马里奥》系列的敌人，本作不作为可选角色，但威力不可小视，靠近它是非常危险的。

皮特

《光神话 帕鲁蒂娜之镜》的主角，武器为合体两用剑，看他的样子就知道是个强人。



2008年的第一个超级大作
任天堂为玩家献上的首份新春大礼

不知不觉间，这个游戏马上就要在1月24日发售了。因为任天堂一直在发布着这个游戏的新内容，所以玩家们对于本作的期待也与日俱增。本作登陆到Wii上之后，画面有了明显的提升，在人物的外观和场景的设计上都更加细致，创意十足。加上本作一如既往地采用了简单上手的操作方式和多人对战，使得本作非常适合全家人同乐。另外，这次的新作还支持Wi-Fi联机对战，许多想要和全球玩家对战的人也终于有了施展拳脚的机会，预计到游戏发售时，必将在全世界掀起一股全明星乱斗的狂潮。

战斗也很快乐 大家一起乱斗吧



↑多人游戏的魅力是单人无法体会的，即便是战斗也充满欢声笑语。





→《敲冰块》中的雪人兄弟登场！小心他们的锤子哦。

←公主也会这么暴力？瓦里奥的大头应该可以应付吧。

劳拉归来!!

TOMB RAIDER UNDERWORLD

自从Crystal Dynamics接替Core Design担任《古墓丽影》系列的开发工作以来，他们已经先后推出了“传说”以及“十周年纪念版”两部作品，并且逐步得到了玩家的认可。接下来，他们的任务自然就是万众期待的“古墓丽影8”了。近日，国外游戏杂志报道了关于本作开发工作的一些近况，并且透露本作将被正式命名为《古墓丽影：地下世界》。随后不久，Eidos方面也申请注册了“地下世界”这个商标，印证了这一情报。本作预期于2008年内上市，届时将会发售Xbox360、PS3以及PC三个平台的版本。在本作中除了包括大量全新的场景和谜题之外，也将会应用到众多先进的次时代技术。现在，就让我们来了解一下本作都有哪些值得期待的特性吧！ □文/苻莱

X360	本刊译名：古墓丽影			RP
	EIDOS	价格未定	2008年预定	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定

跟随着劳拉的足迹 带你进入神秘的玛雅遗迹

在《古墓丽影》系列里，劳拉的足迹遍布了古罗马的竞技场、埃及的大金字塔、亚特兰蒂斯废墟、中国的长城等等众多古文明遗迹。而在这次的新作中，劳拉将带我们揭开玛雅文明的神秘面纱。故事由玛雅历法中的“无名月”而引起。玛雅的太阳历将每年分为19个月，其中前18个月都是20天，并且有自己的名字。唯有最后一个月仅有5天，而且没有命名，被称为“无名月”。根据传说，人间与地下世界的通道就会在这5天之中打开，居住于地下的恶魔将来到世界上，给人们带来灾难和祸害。《古墓丽影：地下世界》的故事从墨西哥南部地区开始。为了解开玛雅历法之谜，劳拉来到了这里。



在游戏中劳拉还将前往澳大利亚、复活节岛、罗马、梵蒂冈、美索布达米亚平原，甚至还有臭名昭著的“金三角”。制作者表示，本作中出现的所有场景都将是全新制作，并不会对以往各作“旧地重游”。作为Xbox360/PS3平台的作品，本作将给玩家带来前所未有的视觉震撼。游戏的一大特色就是：无论是敌人的尸体，还是破坏建筑物形成的碎片、瓦砾，都会一直保留在屏幕上，而不会消失。甚至在你读取进度之后，所有的物体也仍然会按照存盘时的样子原样保留！

在本作中劳拉最常用的武器当然还是她那一对著名的小手枪，不过和以往只能双枪同时射击一个目标不同的是，这次劳拉可以左右开弓、同时击中两个敌人。此外，游戏的道具系统也变得更为复杂。例如劳拉可以拾起一根木棒作为武器与敌人搏斗，而接下来也许还会用它解开某个机关。

解开“无名月”之谜 探究传说中的虚构和真相



←劳拉在攀住岩壁的同时拔枪射击，这个动作在以往各作中没有出现过。



浓重的古文明气息 联接数千年之前的世界

早已消亡的古代玛雅文明为我们留下了数不清的传说和疑团，本作就将以玛雅文明的谜题为线索，带我们进入神秘未知的地下世界。在一些场景设定图中，我们感觉到强烈的古文明气息扑面而来。



←类似于神庙的建筑，有些诡异的外观给人带来一种莫名不安的感觉。





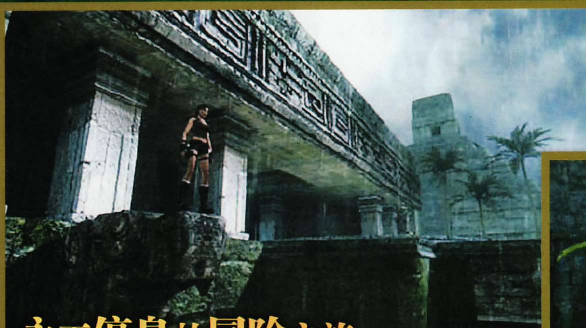
↑森林中的废墟，显得神秘而庄严。场景中的光影会有丰富的变化，带给玩家更为真实的感觉，让人迫不及待地探索一番。

→这条通道所连接的，是否就是传说中邪恶神灵所居住的地下世界呢？

在时空之间穿梭，领略史诗般的冒险。



在本作中，劳拉的外观将根据环境的互动而随时变化。例如当她在沼泽中匍匐前进的时候，她的四肢将会沾上泥浆。随着时间的推移，泥浆将会慢慢变干、脱落。如果劳拉跳入水中，或者遇到一场小雨的话，可以马上把泥浆冲洗干净，同时水滴也会从她身上滴落。光影效果和众多的细节表现相结合，将让玩家看到一个前所未有真实的劳拉。



永不停息的冒险之旅，辗转于历史与现实的边缘。

用勇敢和热情的心 守护古文明的遗产。





↑光影效果是当今游戏中的一个重要画面元素，《古墓丽影：地下世界》将结合动态光源和绘制光源两种手段，烘托出冒险的气氛。

进入次世代领域 体验全新世界

从这两张对比图中我们可以清晰地看到劳拉身上的细节变化。刚刚从沼泽地带走出的劳拉四肢部位沾满了泥浆，但身上其它的部分则要干净一些。经过一段时间之后，她身上的泥浆已经逐渐脱落了。不仅如此，游戏中还将包含丰富的天气变化，这些都与劳拉的外观状态息息相关，一定能够带给玩家次时代的享受。





永远跳动的冒险之心。

最终幻想系列要将全机种制霸行动贯穿到底，Wii版RPG游戏《最终幻想水晶编年史——小小国王与约束之国》将于2008年3月发售，相信本作会让玩家体会到非同一般的乐趣。下面将为大家详细介绍本作的相关系统，让大家对游戏本身有一个初步的了解。 □文/蔬菜汁

小さな王様と約束の国

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル



Wii	本刊译名：最终幻想水晶编年史——小小国王与约束之国				CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	2008年3月		
S·RPG	DVD	日版	人数未定	记忆卡容量未定	

边境奇遇魔法水晶 少年君主重兴复国大业

《最终幻想水晶编年史——小小国王与约束之国》描述的是2003年8月发售的NGC版《最终幻想水晶编年史》之后的故事。在水晶的帮助下，玩家扮演的国王终于在边境地带创立了新的国家，新的故事就此拉开了帷幕……

故事的主人公是失去了王国的王子雷奥，在王国的边境地带，它从水晶中得到了将梦想变为现实的魔法"建筑术"，得到了魔法的国王，开始召集人手开始了兴复国家的浩瀚工程。曾经失去的家园将会在这里得到重建。

这次将为大家奉上的最新报道涉及故事的流程、主要的魔法"建筑术"和"精灵力"，人物和相关技能以及游戏中出现的主要建筑。

玩家扮演国王，用"建筑术"来建造国家，使国家慢慢发展，"建筑术"的使用需要耗费"精灵力"，可以通过野外冒险得到神奇的"精灵力"，但是国王本人不能出战，只能通过下诏委派的形式，让自己的部属外出冒险。外出冒险的战士要达成什么样的目标？住民将城市发展成什么样的规模？这都是身为国王的玩家需要考虑的。国王一天的工作，就是从早上开始接受报告，从报告中了解国家的状况，然后下达相应的指示。

战士

在最前线与敌人进行战斗的就是战士，一般是由库拉巴特族担任。战士可以使用剑、斧子、锤子进行战斗。

魔法师

魔法师在训练场可以修行到各种不同的魔法，既可以为战士增加战斗力，也可以直接用魔法攻击敌人。

→国王和骑士是本作的主角。



靠水晶之力 再振王国雄风

←年轻的国王作为本作的主角登场，外形偏向西洋风格，为游戏增添了些许活力。



→在小小王国的水晶广场上会发生意想不到的剧情。



→游戏的最初阶段，水晶赋予了国王重新建设国家的能力。

在巨大水晶的指引下，得到这不可思议的魔法。



←为了重新建设国家，需要集结各种各样的人才。

成为贤明的君主 必须得到众人之力



←国王在初期得到了被称为"建筑术"的神奇魔法。

提高法师的法术 将战士修炼至最强

勇士们在进行冒险挑战的时候只能使用武器御敌，在国王陛下制造的建筑物里可以进行修炼，通过修炼可以掌握技能。例如战士的剑术、魔法师的魔法、盗贼的眼力等等，职业不同技能也不同。



←为国王陛下效劳的勇士，可以通过各种各样的途径提高等级。

→本作中，形象颇佳的女性角色也为数不少，相当期待。

职业众多!!

率勇士展开冒险寻找精灵力!!

"建筑术"是本作中的一个重要魔法，通过王都城下广场上的水晶可以让国王陛下得到"建筑术"这种奇妙无比的魔法，通俗一点说，使用它就可以盖房子、扩充地盘，不仅如此，"建筑术"的另一个功能就是召唤人口，当有了房子的时候，在里面安置一定数量的居民，这样就能够慢慢增加王国的规模了。建筑物并非可以建在城下任意一个地点，当国王陛下御幸的时候，走过的地方出现亮光，则表示此地可以施工，敲锣打鼓集合民工弟兄后，就可以开工干活了。需要注意的是，必须根据地形构建合适的建筑，否则悔之晚矣。

准备完成后开始盖房



→当国王走过空旷的广场时，可以在土地上兴建建筑时，就会闪光，并会出现范围提示，建筑物不能超过范围。

能源
兴建房屋必备

构建房屋还需要另外一个重要的能源——"精灵力"，精灵力就是这个世界中隐藏在地洞、街道等各种各样的场所中的能源，也就相当于咱们今天的汽油、石油、天然气之类。盖的房子越多，消耗的精灵力也就越多。精灵力可以在冒险战斗中取得，以战养战方为上策。

野外冒险获得精灵力





→精灵力是通过水晶兴建国家所必需的能量，要想兴建大量的建筑，必须先得到一定数量的精灵力。



→广场上的水晶，玩家就是在这里得到「建筑术」的。

←美丽的水晶。

住宅区
民之住宅立国之本

国王陛下习得了"建筑术"之后就可以进行盖房子等大工程了。其中，住宅是最基本的建筑物，有了房子，人口上限就可以进一步提高，然后再召唤居民住入其中，国之根本——人民群众就可以这样一点一点地增加了。一个住宅可以容纳两个人，一名是纯粹的住民，另一名是被派去野外进行冒险的战士。可以对这两个人进行进一步的详细设定，父子、母子、兄弟、姐妹都可以组成一个家庭。为了国家的复兴，尽可能的动员人民群众吧。

齐心合力大功告成!!

←建好了房子后，不要忘了召唤住民来充实它，而且一所房子只能容纳两个人，要计算准确才行。

麻雀虽小五脏俱全!!



→即使是一所普通的住宅，也要有厨房等设施。

武器屋
精锐武器尽从此出

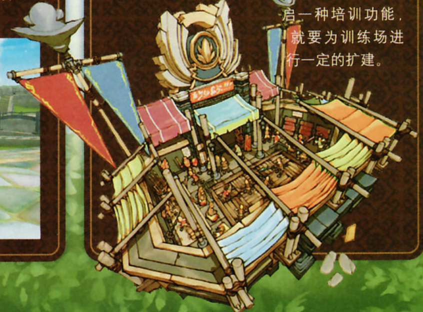
前往外面世界进行冒险的勇士们没有锐利的武器的话，只能被怪物们活生生的欺负了，所以有了人口以后，搭建武器屋，进行武器的炼制，就成了一项比较重要的事情。武器屋需要建设在比较宽广的地方，而且需要相当多的精灵力。据可靠消息，不同的街道规模可以制造出不一样的武器屋，而且随着国家发展的规模，武器屋的功能也会慢慢进化。外出进行冒险的战士，会遇到很多强力的怪物，用一般的武器是不能穿透这些怪物的铠甲的，必须在武器屋炼造等级高的武器才能次第前进。



←武器屋比通常的住宅要大，因而耗费的精灵力也多得多。

大训练场
在这里进行魔鬼训练

训练场是骑士休尤尔古先生培养战士的地方，要加强战士的能力，仅仅在武器屋为他们购买强有力的武器还不够，必须让他们进入训练场，进行系统的素质训练后，才能掌握更深层次的技能。训练场可以培养各种各样的勇士，包括战士、魔法师、盗贼等等，但是每开启一种培训功能，就要为训练场进行一定的扩建。



捍卫骑士的荣誉
训练场的教官

训练场的教官骑士休尤尔古先生，是曾经在故乡率领水晶骑士团进行冒险的勇士，经历过无数次凶险的考验。他曾侍奉于先皇的左右，但是最终并没能阻止老皇帝失踪的厄运，间接导致了王国的毁灭，所以十分自责，但是听说年轻的皇帝在边境创立了新的国家后，急忙赶来，尽骑士的职责，努力为国王训练出最精锐的勇士。身为利尔特族的休尤尔古先生可谓一个真正的热血男儿。



向国王宣誓



二刀流超忍，

双手持刀绝技 上演杀戮之乱舞!!

《忍者龙剑传》系列从FC时代就聚集了很多FAN，当《忍者龙剑传》登录次世代主机的时候，给玩家带来了无尽的惊喜，后来有谣传说《2》未必在Xbox360上推出，而且制作单位也可能换人，正在大家议论纷纷之际，TGS上正式公布了开发计划，Xbox360版《忍者龙剑传2》似乎终于尘埃落定。日前，TECMO公开了最新的相关资料，《忍者龙剑传》之父、忍者小组制作人板垣伴信也在新闻发布会上介绍了《2》中关于游戏场景、人物设定、武器方面的新要素，下面将一一为您详解。□文/蔬菜汁

真空之刃斩裂一切 近身者必被这业火烧为灰烬



板垣先生在发布会上，先对游戏的开发进度作了一番详细说明，“也许大家会认为《忍者龙剑传》的开发时间过长，其实，一款好的动作游戏是相当耗费时间的，从设计的角度讲，人物的设定、技能设定、场景和音乐的搭配等等都需要做到最佳。”当谈到《2》游戏的整体背景设定时，他说，“现在可以透露的是，前作中出现过的地蜘蛛一族将在本作中再次出现，而且占的比重还会增加。上次虽然地蜘蛛一族也有登场，但是，那只是一个引子，这次将着重刻画最强大的忍者集团和与他们对立的地蜘蛛一族进行的宿命之战，其中还会添加一些与魔族的战斗，为游戏增加一些不一样的乐趣。”游戏的场景方面，板垣说，“是否在一开始的时候就公布游戏的场景画面呢？这个问题一直烦恼着我，因为这样虽然满足了玩家的好奇心，但是作为开发小组的我们却变得相当被动……这次会与出人意料的场景出现。严流岛的决斗这种听上去就使人十分振奋的剧本大家是不是十分期待呢？对手如果是魔物的话感觉总是有些不搭调，根据最新情报透露，人物设定是忍者对忍者，所以，这方面可以让大家放心。严流岛这个场景并不是第一次登场，早在《鬼舞者》中就使用过，不过相信大家是不会介意它再登场的。”



NINJA GAIDEN II

X360	本刊译名：忍者龙剑传2			CERO
	TECMO	价格未定	2008年预定发售	
ACT	DVD	未定	人数未定	记忆卡容量未定

《忍者龙剑传2》的主角是身为忍者后裔的隼龙，他受到了同为忍者的地蜘蛛一族和由近现代武器武装的现代忍者的袭击。根据最新的情报，《2》中的场景、武器、敌人都有一定的特点。首先，场景方面，从始至终只有一条路，不管选择哪条路都不能回头，只能一直走到底，这种构成十分符合动作游戏。途中会不断地涌现敌人，但是也有进化的部分，比如，看到一条窄窄的路，玩家会毫无防备的急速前行，这时，会忽然惊现不可思议的敌人；武器方面，除了惯用的龙剑之外，玩家可以替换使用新武器大镰刀和钩爪，龙剑就不用再进行过多的赘述了，与前作设定基本相同，大镰刀是作为大范围攻击型武器登场的，虽然连续使用大镰刀的话威力惊人，但是它也有一个致命的缺点，就是频率较慢，需要很长的时间准备，所以要计算一定的时间差，而钩爪是作为一种速度型武器登场的，可以连续、多次使用，让玩家体验到相当的快感；最后是敌人，有时会突然出现10名地蜘蛛忍者，而忍者中也会有使用弓箭的人，可以远距离攻击。



←使用忍法火炎龙的瞬间，敌人即使从背后偷袭，也会被这业火消灭。

精彩对决 土蜘蛛上忍!!



←在与土蜘蛛一族上忍的一对一对决中，丝毫不可大意，因为他们可都是硬手。

土蜘蛛

《2》中将出现4种主要的敌人。武装忍者，拥有最新锐武器的高级忍者集团，全身包裹着铠甲，一手持刀一手持枪，既可以进行近身格斗，也可以远距离用火枪点射；地蜘蛛一族，与隼龙的“龙一族”根本对立的忍者集团，其中有下忍、上忍、妖忍等不同级别的忍者；暗之罗刹，东京的摩天大厦灯光闪烁，大楼的楼顶上，隼龙正与被称作“暗之罗刹”的魔神忍者对峙，它们的后背上长有巨大的爪子。

迷之魔神忍者 食人的异形魔神

为了抹杀隼龙 恶魔从沉睡中醒来!!



→本作融入了血腥要素，使得敌人在被斩断的瞬间，血流四溅，遍地的残肢断臂必会令玩家触目惊心。



魔神

魔神“班格鲁夫”，地点是暗云涌动的纽约，凶暴至极的魔神“班格鲁夫”正在水面上疾速前行，它是为了捕食低级的魔神和人类而来，隼龙能否抵挡住凶恶的魔神呢？

↑疾速武器“钩爪”，在对付复数以上的敌人时颇为有效，但是攻击力不高也是一大缺点。

→游戏背景制作的十分精美，在皓月的映射下，超忍上演着一连串血腥美学。



重出山再战魔神。

号称超级忍者的隼龙拥有多种制敌的技能，从目前公布的资料中，“龙剑”、“镰刀”、“钩爪”大家都已经熟知了，现在已经判明，他的第四件武器就是“二刀流”。超强破坏力的“绝技”、姿势唯美并且急剧进化的忍法，为超忍续写着恐怖的传说。二刀流，使用两把忍者刀，展示那行云流水般的剑技，PS3《忍者龙剑传》中导入的新装备；绝技，将积攒的气瞬间释放的杀手锏，配合新武器，触及敌人即令其毙命；忍法镰鼬，在隼龙的周围制造大量的真空，像龙卷风一样袭向敌人，将敌粉碎的新忍法；忍法火炎龙，灼热的火焰包裹全身，然后像龙一样放出的忍法，触及到这业火的敌人，都会变成灰烬。

谁才是王道 忍者对阵忍者!!



→当面对2个上忍级的强大敌人时千万不要将后背露给他们，时刻小心暗算。



←↑“暗之罗刹”魔神忍者拥有着比人类忍者强大的多的力量，武器也相当丰富。

→雪山之巅正在进行一场忍者大战。



前作中的场景都是幻想都市，本作将改为真实场景，分别是日本东京的摩天楼，受地蜘蛛袭击的龙之城，魔神降临的地点美国纽约，普通人不能到达的异次元世界——冥界，充满血腥死尸臭味的血之神殿。

据可靠消息透露，经过15年的漫长等待，《最终幻想》之父坂口博信终于与“心仪”已久的《索尼克》画匠大岛直人播下了幸福的种子，初步推算，他们的“爱之结晶”将于明年二月诞生。新游戏将含有RPG、ACT两种不同类型的要素，下面就将为大家揭开这款神秘作品的面纱。 □文/疏莱汁



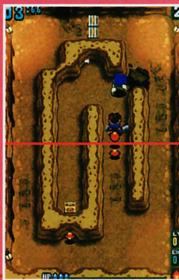
AWAY アウェイ シャッフルダンジョン

NDS	本刊译名：AWAY 混乱迷宫				CERO A
	Aqi	5229日元	2008年2约28日		
A·RPG	卡带	日版	人数未知	记忆卡容量未知	

融入坂口绝佳奇思怪想，

绝佳创意×轻爽画风 全新迷宫游戏诞生

这是一款迷宫冒险风格的游戏，迷宫的地图由DS的上、下屏幕组成，《索尼克》画匠大岛直人负责描绘游戏中的人物，《最终幻想》中的音乐监督植松伸夫负责本作的乐曲，而游戏的主要方案则出自《最终幻想》之父坂口博信之手。坂口先生表示，早在马里奥、索尼克并立的两强时代，他就期盼着有一天能与那样出色的画家有一次合作。15年后，历尽艰辛的坂口先生，已经成为可以在业界呼风唤雨的巨匠，他也终于可以实现许多年前的这一梦想了。



←玩家控制主角在2D化迷宫中进行冒险，迷宫的最下方是要解救的村民——一个貌似公司职员的家伙。

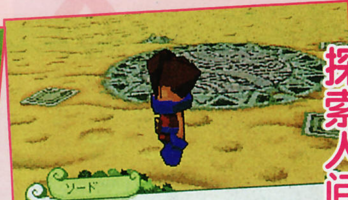


职员貌似恶趣味大叔!?

探索人间蒸发的神秘现象



人间蒸发 这神秘的异现象已经持续百年



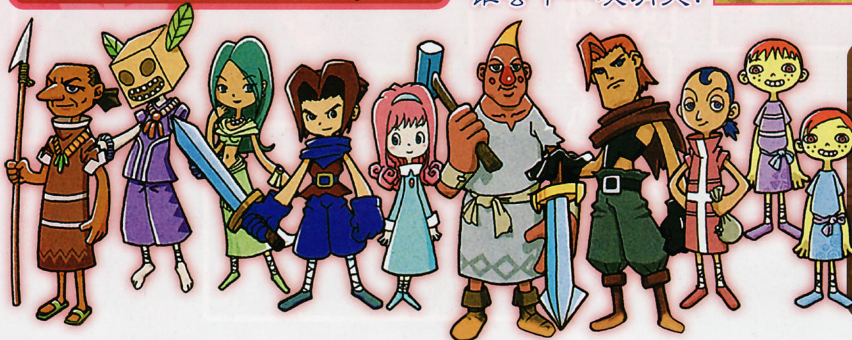
“消失了”

某日村民们神秘消失 毫无先兆也没有留下线索 只有他们生活过的痕迹



这现象被村人称为 不可思议的神秘人间蒸发 百年已消失了99人 第100人 谁会下一次消失？





DS上的成功游戏，画风一般为卡通风格的居多，这正合大岛的口味。一直以来就以非写实风格见长的大岛直人，将在《AWAY》中尽情施展自己的才华。本次登场的正派角色是维布村的村民，反派角色是迷宫中的怪物。村民的形象多种多样，女有罗莉、幼齿，男有勇士、蛮人。怪物全走可爱路线，并不吓人。

玩家将在本作中同时享受到坂口博信的创意和大岛笔下的人物。作为RPG与ACT的组合，其中更是加入了二人许久以来日积月累的构思和创意。从迷宫中一一找到消失的村民，然后将他们带回。随着游戏的进行，可以在商店中买到装备充实自己，并且与村民对话还会展开剧情，不只是探索迷宫那样简单，通过自己的努力还可以对村子的发展产生影响，你会做出什么类型的村落呢？游戏中还设计了一些其它要素，比如跟在索德身后的小宠物，可以施展魔法进行攻击或回复，好像迷宫内这样的小宠物不在少数，并且它们的能力也各不相同。它们的生活形态还是未解之谜，怎样才能将这些可爱的小家伙变成自己的同伴呢？



←救出布奇以后，他好像对另一个村民——少女库丝库丝十分的担心。

↑成功解救库丝库丝。




↑救出村民后还要给他们安家，选择家的位置是个问题。

不一样的人设大岛制造！




←村中会突然出现很多光柱，只要触碰它们，就可以通过这些光柱进入迷宫。



玩家将在由上下屏幕构成的迷宫中展开冒险，最后将迷宫最底层的村民救出，游戏的设定非常简单，可以轻松上手。但是，玩家所挑战的迷宫地形在一定时间内会发生突然变化，时间限定在画面中有标示。迷宫探索的设定充分考虑了DS的特性，并且对游戏的难度进行了调整，主要以娱乐为主、益智为辅，绝不会引起玩家的着急上火。其实，从怪物形象的设计上，大岛也已经向聪明的玩家剧透了本作的游戏难度，从下图展示的怪物那大而无神的眼睛、萎缩的触角、地包天的嘴等等细节都可以看出，制作人坂口一定为大岛制作的怪物的智商作了一定上限规定，即使是第一次接触迷宫游戏的玩家也没必要害怕。相信在笔者一番言语的鼓励下，已经有很多玩家按耐不住，磨拳擦掌了吧，勇敢地向这群“歪瓜裂枣”军团展开挑战吧！



故事发生在一个叫做“维布”的小村庄，这里有一个奇怪的自然现象，每隔一段时间就会有村民神奇地消失，大家称之为AWAY（人间蒸发），这种现象已经持续了将近100年，并且还在继续。索德为了救出村民挺身而出。



←15岁的时候，索德乘坐的船发生事故，就此流落到维布村。



17岁的少年索德虽然有些内向，但是举手投足间都洋溢着对生活的热情。生活在维布村的他爱好音乐，经常用自己亲手制作的乐器演奏歌曲愉悦大家，当目睹了阿尼拉消失后，他决定救出好友。

阿尼拉是维布村土生土长的女孩子，心地善良，惹人喜爱。对索德口中讲述的外面世界有着强烈的好奇心。



↑也许阿尼拉喜欢索德？也许吧。



点评人 蓍子







原版《星海传说》是合并前的ENIX公司在SFC上发售的最后一款原创RPG。在老玩家们看来，这款在PSP上完成了复刻的游戏同时代表着日式RPG制作成熟期的经验与教训，给人留下了很多独特的回忆。

PSP	本刊译名:星海传说1初次启程			CERO A
	SQUARE·ENIX	5040日元	2007年12月27日	
角色扮演	UMD	日版	1人	384KB

跨越时空探求生命延续的真谛，纵横星海见证文明背后的伤痕

一款11年前的RPG游戏重新搬上今天的游戏机，其系统设计中蕴含的魅力依然能够使初次玩到的人着迷，这样的作品并不多见。而《星海传说》，就具有这样的素质。

SFC的原版《星海传说》发售于1996年7月19日，发行商是ENIX，开发商是Tri-Ace，该作也是Tri-Ace成立之后开发的第一款游戏作品。Tri-Ace的前身是TELENET JAPAN下属的游戏开发小组Wolf Team，曾经参加过NAMCO（现NBGI）发行的游戏《幻想传说》的开发。因此，这款游戏在系统上酷似《幻想传说》，玩家们时常将这款游戏和NAMCO的《传说》系列相提并论，也是出于这个原因。

凡是玩过SFC原版的人，大多数都对这款游戏留有比较深刻的印象。可是，由于SFC版发售于游戏主机的世代更迭期，其续作《星海传说2》和《星海传说3》全都发售在PS平台上。因此，只玩过续作，而没有玩过原版一代的玩家并不在少数。对于这些玩家来说，这次在PSP上重新制作的《星海传说1初次启程》确实是一款值得关注的游戏。Tri-Ace此次并没有参与这款重制版的开发，各种工作都是由SQUARE·ENIX完成的。

本次重制版对战斗操作上的强化与改修堪称“大刀阔斧”。准确来说，本作中的战斗操作方式应该算是《星海传说2》系统的一种逆向移植。SFC原版的战斗并不是完全即时操作，当玩家按下攻击键后还要选择指令才能实行。而在本次的PSP版中，战斗系统完全变成了《星海传说2》中的自由行动模式，玩家可以直接通过输入方向控制角色移动，也可以完成键实现攻击和必杀技等操作。



《星海传说》系列最大的魅力就是与收集要素相关的各种系统，而这些系统确确实实是从原版《星海传说》中继承而来的。其中，“个人事件”系统堪称是一种精彩的设计。这个系统具有一种特殊的真实感和人情味，对于表现每一名同伴的身世与感情，增加故事厚度有很大的帮助。同时，搜寻个人事件本身也成了一种很有趣的收集要素，使玩家在战斗之余总有想做的事情，不至于感到枯燥。这个系统在当年的原版推出后即受到广泛好评，成为《星海传说》系列的招牌系统之一。即使在如今看来，这个系统依然非常有趣。

本作的另一大特色系统就是“特技”和“道具制作”。技能系统在当年是RPG游戏中比较流行的设计，通过技能调整来提升游戏的平衡性和可玩度并不是太新鲜的事。不过，《星海传说》在这一点上完成了与众不同的创意。这款作品将道具调合、角色育成与战斗模式调整许许多多的要素全部融入了“技能”之中。玩家在修炼角色时获得的技能点数有着极高的含金量，通过自由分配技能点数，玩家不仅能提升角色的性能，还能开启额外的道具获得系统，甚至可以直接用技能点数来换钱或交换道具。这种系统给了这款游戏很高的自由度。同时，特技系统内包含的附加要素也很多。例如，在特技“音乐”中谱写并演奏某支曲子后会直接进入挑战隐藏BOSS的战斗。这次的PSP版在原版基础上又增加了新的特技和团队特技，使本作的这一特点进一步得到了发挥。

对于本作的剧情，现在评价起来比较困难。从整体上看，本作有一个宏大的故事背景，故事主线中融合了日式传统RPG背景设定中的中世纪色彩和近未来的SF要素，形成了一种很新颖的感觉，这是本作区别于《传说》系列的最大特点。但是，在实际游戏中，这个宏大的主题却并没能很好地得到表现。游戏中的流程安排没有摆脱早期RPG的“流水帐”色彩，缺乏令人感兴趣的伏笔与转折，虽然“个人事件”系统对同伴们的背景作了分别描述，但角色性格依然失之于单纯。同时，本作在终盘对整个事件的解释上存在说明不足的状况，以至于很多玩家到最后都有“没玩明白”的感觉。从当年的报道中可以看出，SFC原版在制作后期比较仓促，很多细节的微调没来得及实现，遗留了不少问题。这次重制对系统上的问题作了修正，但剧情上的漏洞却难以作出弥补。在这方面，本作多多少少还是显出了一点“陈旧”的痕迹。

B



【点评人/风林】把Tri-Ace于11年前制作的游戏拿回来翻炒，这种做法倒是非常符合SQUARE·ENIX在整个2007年中“全力用复刻作品圈钱”的架势。不过对于《星海传说》这种有名有影的游戏来说，复刻版也肯定有人会玩就是了。作品本身的制作还是很有诚意的，画面表现和战斗系统得到了很大的进化，不仅追加了剧情动画，还特地聘请豪华的声优阵容为角色们重新配了音。对于当年因为没有SFC主机而错过了这款游戏的玩家们来说，这次的复刻版是一个重新体会本作经典系统的好机会，“个人事件”等设计即使在今天看来也是非常闪光的。





【点评人/小沛】说到这款复刻作品最大的特点，应该还是对战斗系统的重新制作。将续作中的系统反过来应用到前作的系统当中，这实在是一种很奇妙的事情。继承自《星海传说2》的战斗操作模式是一种非常成熟的设计，流畅而富于节奏，用来表现复刻作品已经绰绰有余。有趣的“道具制作”系统得到了完全保留，本作中还增加了很多新的特技和新的道具，当年那种“为做出某种道具而花费一小时”的乐趣依然健在。在“超级特技”中的“黑暗面”一项中可以制作出很多邪恶的搞笑道具，是非常有趣的新要素，玩本作时请一定要尝试一下。





【点评人/龙马】《星海传说》的第一代是SFC末期的作品，游戏中带有不少受到容量限制而不得不简化处理的痕迹。本次的复刻版虽然在系统和画面上进行了大幅调整，但对于一些“经典”的遗留漏洞还是做出了保留，例如“试练的迷宫”中无法打开的门等等。游戏本身的流程并不算长，但区域与区域之间敌人的实力提升比较明显，不刻意提升等级及修练技能是很难继续往下玩的，再加上本作中的收集要素又很多，在流程以外的地方可能要花去大量的时间。喜欢收集的玩家还好办，但对于“快速通关”派玩家来说，这可能是一款有点痛苦的游戏。



读者点评 ●超任上的经典游戏能够复刻在掌机上，这对于我们这些过去游戏器材不足的老玩家来说实在是个福音。（南宁 沈鸿）●《星海》里的IC系统非常有意思，制作时充满了对未知道具的期待感和兴奋感。（福州 陈君如）●有尾巴的角色最高，只是男主角拉蒂在这一作里不知为什么换了短发，看起来怪别扭的。（北京 刘四维）●虽然是老游戏，但地图和战斗全都重新做过，还追加了剧情动画、新同伴和新技能，看来SQUARE·ENIX这次还算厚道。（杭州 阎华）●当初玩过PS上的《星海2》和《星海3》，就是没玩过《星海1》，这次玩了PSP版，也算是补上了。（天津 赵克诚）

为同伴シウス配音的东地宏树是《星海传说》本次向PSP移植时唯一一位没有被换掉的声优。

点评人 零羽







PS2	本刊译名：超级机器人大战 OG外传				CERO A
	BANPRESTO	5800日元	2007年12月27日		
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	251Kb	

精彩剧情！主线故事不能错过!! 休闲游戏！卡牌对战要素很多!!

在2007年的辞旧迎新之际，BANPRESTO如期地发售了令广大机战游戏玩家们翘首企盼的OG系列最新作《机战OG外传》！本作游戏可以分成讲述主线剧情的“EPISODE2.5 UNIFIED WISDOM”（以下简称为EPISODE2.5）、使用机战OG系列中的机体卡牌进行对战的“卡牌战斗”、随意观看游戏中各个机体对决的“自由战斗模式”等3大部分。

作为主线故事模式的EPISODE2.5的内容是继《机战OGS》中“EPISODE2 THE INSPECTOR”之后发生的新故事：新西历188年，在经历了“监察者事件”、并与“原生种”激战之后，地球圈终于恢复了暂时的和平……地球联邦政府吸取了之前对外星生命体认识不足的教训，决定进一步强化以组织改革、强化军备为目的的“神盾计划”。作为此计划其中的重要一环，地球联邦政府开展了向各大主力机器人工厂发布竞标继量产型凶鸟MK2之后的次期量产主力机体的活动……但是人们都没有觉察到，从异世界而来的侵略者还隐藏在某处，它们从“监察者事件”事件之后就一直在进行着一系列的行动……

在本作剧本的构成上使用了机战OVA版动画《ORIGINAL GENERATION THE ANIMATION》以及《机战R》和《机战COMPACT3》等剧本的故事作为主线，在主剧情之间又插入了《机战MX》、《魔装机神》等等的支线剧情。在游戏刚刚开始后就给了玩家一个惊喜——“怨念之作”《机战MX》中的男主人公修格（**ヒューゴ**）登场！本作中穿插着讲述了修格所属的“野狼”小队的一些故事，其内容都是《机战MX》未曾提到的新剧情。而在游戏中期左右也爆出了本作的一块大料——阿露菲米（**アルフィミィ**）与阿克赛鲁（**アクセル**）的复活。在“原生种之战”后，肉体已经毁灭，只剩灵魂的阿露菲米遇到了漂流在宇宙中，机体大破，四肢骨折、内脏重伤的阿克赛鲁。在阿克赛鲁强大的“信念”下，阿露菲米又神奇的复活了……复活后的阿露菲米使用救治艾克塞林时的“技术”救活了阿克赛鲁，并且使用了夺魂者的部分零件修复了自己的专用机……之后阿克赛鲁与夺魂者被修格所属野狼小队回收……在夺魂者被元EOTI所属的王博士完全修复后阿克赛鲁与阿露菲米一同踏上了追击“新原生种”的旅程……之后的剧情又引出了本作的另一块大料——已经挂掉的拉米亚！……迪米纳斯（**デュミナス**）将拉米亚破损的残骸回收后，利用自己掌握的超技术又将她从新复元了……得到了“新生”的拉米亚被当做蛊惑众人的棋子送到了主人公们的面前……在经过了数次的战斗后，最终在阿克赛鲁与阿露菲米的帮助下拉米亚成功摆脱了迪米纳斯的束缚，回到了响介与艾克塞林的身边……

前面用了大段的文字写了一下本作中重要的剧情，主要是感觉本作在主线之外的剧情描述上真的下了不少的功夫。在《机战OGS》中的一些比较有“争议”地方，实际上都是为了在本作中引出新的剧情，甚至是为将来的“OG3”作铺垫……由于本作在游戏的系统方面是100%继承了《机战OGS》，战斗动画方面，除了新加入的与主线剧情相关的机体外，只有少数机体的战斗动画得到了改良（如：百舌与隼的合体攻击等），其余的则与《机战OGS》完全相同……所以，剧情部分自然也就成为了本作最大的卖点！感觉本作中的剧情部分有许多都是在为将来“OG3”预热的，其中最明显的一段就是《第3次机战α》中大雷凤的驾驶者托马，在本作中被修罗众的将军之一马古纳斯（**マグナス**）抓住后示众处刑，结果被曾伽等人救下后就彻底的消失了（完全的跑龙套）……还有龙虎王的剧情，本作中也引出了漫画版《龙虎王传奇》中的“妖机人”，照这个样子发展下去，可能离传说中的“雀武王”登场也就不远了……

A



【点评人/龙马】虽然本作是“外传”性质的作品，不过加上之前发售的OGS，一年之内在PS2上接连推出两部机战作品，而且都是OG系列，实在是让人怀疑当初OGS的延期与本作有着某种联系……正篇的系统方面完全继承了OGS的设定，故事也是紧接着“2.5”，剧情方面更是一波三折、惊喜不断，尤其是在OG2中让本人一直无法释怀、作为反面登场的**アクセル**这次终于加入我军，虽然实际用不了几话，好歹也算是了了本人的一个心愿。卡片对战模式，厂商的初衷还是好的，只不过个人而言还是更喜欢标准的机战。

B



【点评人/风林】原本以为复刻版的机战OGS就是机战系列在PS2主机上的最后一款作品，不料该作发售后时隔不久，本作就横空出世了，实在是机战饭们的福音啊。《机战OG外传》的主线战斗游戏系统继承前作，但增添了新机体和新剧情，并可以随时观看战斗动画。卡片战斗模式是本作的新增要素之一，玩家可以在卡片战斗中收集各种卡片，使自己的力量逐渐强大，利用新卡片挑战对手。只可惜该系统并不成熟，很多时候决定胜负的只是运气因素。虽然机战已经成为量产化作品，但本作依然值得一玩！不过,本作并不推荐只玩战斗画面不看剧情的玩家。

B



【点评人/蔬菜汁】《OG外传》正赶上这新年的好时段，看来眼镜公司这回在发售时间的研究上确实下了一番功夫。游戏的画面、系统与OG完全一样。如果说不是对机战有爱还真不能接受这个可怕的事实，不过其中一个小游戏看的我着实是喜笑颜开，就是可以进行卡片对战，卡片上简单、明快的机体设计，轻松的战斗系统都让我们感受到机战那不同的一面，但是很可惜的是，这只不过是一个小游戏，博大家一笑罢了。本作的卖点是OG主线的剧情，玩家如果想对机战OG的故事世界有更深入的了解，那么，掏银子买《外传》，那是必须的了。

B

读者点评 ●OG外传这个游戏绝对是FANS向的神作……非FANS的话接受不能。（沈阳 杨旭）●继承上一次的OG2.5又新增加了卡片战斗和自定义系统，让机战FAN们过足了瘾。（广东 王洋）●本游戏的剧情比较短,但是内容很丰富，而且彻底补完了机战OGS中的一些遗憾。（北京 陈刚）●游戏中如果不拿熟练度的话倒不是很难,但是要拿全熟练度的话难度上升了不只一倍。（天津 贾奇）●最终话小白开着真古登场，真是令人兴奋，好久没有遇到这么强的对手了！（杭州 张威）

小舞搭乘R-GUN时“天上天下一击必杀炮”的EN消费居然比贝蕾塔要多40点……怨念……

点评人 七曜





FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV

重制版依旧是由NDS版《最终幻想3》的开发人员们制作，同时《最终幻想4》原班人马也将加入开发阵营。

NDS	本刊译名：最终幻想VI			CERO A
	SQUARE ENIX	5040日元	2007年12月20日	
角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb

无论是否有FF的怀旧情结，本作都值得你去重新体验一次。

本次的《最终幻想4 DS》重制版整体上来说中规中矩、不得不失。以原作的世界为基础进行重新构筑，另外新要素和新的剧情也进行了添加。改进了不少最终幻想3 DS上的让人感觉郁闷的地方，比如人物在画面上的移动、菜单打开速度、进入战斗切换时间等。开始片头CG就是宣传时放出过的广告片，并无改动。一曲《Love Theme》的响起，瞬间就感受到了最终幻想系列音乐的强大魅力。不过片头并不是伊田惠美小姐所演唱的《月の明り》，而只有《Love Theme》的乐曲，这点实在比较遗憾。整个片头以NDS的机能来判断，已经算是精美，而且可以说有些能使人震撼和感动。但还是有很多地方都出现了严重的丢帧现象，本作的菜单中人物头像都进行了重制，十分精美，与以往老版最终幻想4菜单里角色头像风格有些不同。菜单系统里，添加了自动装备最强武器防具的选项，方便实用。敌人与物品方面增加了不少新意，还增加了极具有挑战性的强力隐藏BOSS。本次并没有像GBA版一样，在游戏终盘阶段可以使用那些离队的角色。但游戏内角色可以通过传承道具，让主角来承继以从不能出场的配角们的技能和能力，这种可灵活运用所有角色的能力，但并不影响游戏平衡性的设定十分值得肯定。

本作最重要的一点，战斗系统上的ATB时间槽变得清晰可见，便于玩家在战斗中及时了解到角色们的行动顺序，以及能随时制订与调整战斗方案，但是有一点，战斗时ATB槽蓄的时间实在变得比较慢。最终幻想4之前也有过三次复刻，但通常只是加了开场动画、隐藏迷宫及新BOSS便成为一个新作，除了GBA版以外，并无太多诚意可言。很明显这次FF4的重制版比前三作有诚意很多，诚意的表现是在于游戏中BOSS战和杂兵战的难度重新调整，敌人的能力和数值都做了修改。变得比SFC原版更难，让整个游戏更有挑战性，BOSS战不再是凭等级硬拼就能获胜。如果没有找出弱点或克制方法，那么确实很难获胜。除非你在等级上有明显的领先优势，已经很久不见有难度的RPG游戏了。除了战斗以外，人物的对白相较之从前也有较大变化，几乎可以说是完全重新设计过，对白变得更加生动活泼、人物的肢体语言也丰富了不少，前言和后语之间的衔接显得更加自然，更加符合人物的个性。人物的面部表情会有变化，能看出是开心还是忧伤，让玩家有更多的代入感来进行游戏。

本次的故事情节依然是游戏的亮点。主角塞西尔被塑造成一个近乎完美的圣骑士，而并不是普通RPG游戏常出现的没经验的少年。没有绵长罗嗦的背景交代，游戏开门见山地就切入了主题。塞西尔和罗莎之间的感情正因为塞西尔的军事背景陷入僵局，而同在军队的凯因是塞西尔的好友，他却也深爱着罗莎，这不仅是三人命运的交织点，也是本作剧情的一条明线，由此而牵扯出游戏的剧情走向。故事情节随着游戏进程慢慢展开，有时你觉得可以猜想出下面的情节，但结果往往出人意料。本作的排序方法可以说是当年RPG界的一个先驱。

游戏中的迷宫、洞穴，以及其他危险的地方，你会常常遇上成群的敌人，当你感到厌烦时，也可以使用逃跑技能。队伍的最大人数上限是5人，由于游戏采用的是"ATB"的战斗系统，当你呆着不动时敌人会连续攻击你。在你想出战斗策略前，你可以利用设置自动战斗来让AI自行行动。特殊攻击或魔法咏唱都需要一些时间来准备才能发动，所以速战速决是更明智的做法，这样做会比使用最大攻击来得有效率。某些敌人可能带有属性，对某些攻击有特定防御，甚至是吸收，这点不得不考虑，必须用和其不同的属性或者相克的属性来战斗，才能轻松地击败对手。所有这些设定使得游戏有趣且富有挑战性。铁杆玩家会发现《最终幻想4 DS》为了适应NDS的机能的系统作出了许多改进，最大的进步是画面。人物和背景都重新画过，文字部分也为了方便阅读而特别放大，但游戏对触摸功能的诠释依然十分有限。细心的玩家将会特别喜欢游戏中的怪物图鉴，图鉴中存有打倒过的怪物资料。最终幻想系列游戏的乐曲总是这么令人感动和怀念。基本上是强化的SFC版的音乐，除了片头的CG动画，没有任何新的音乐加上去，但纵使如此，SFC版的旋律已经是相当的出色了，是不可多得的经典之作。出于本作的出色表现，无论是对于新老玩家，对于你们来说，《最终幻想4 DS》都是一款不容错过的游戏。

A



【点评人/小沛】游戏的画面相当令人惊喜。特别是蓝天碧水的感觉，能真切地感受到自己在空中滑翔。画面是如此令人感动，其他细节方面也做得同样精致。由于采用了3D重制，音乐还是以前的音乐，但画面、视点已经完全不一样。游戏还在重要GC画面上加入了配音，着实令人感动。开场时穿着紫色铠甲的塞西尔站在船首，要求部下严格执行巴隆国王的命令时，部下报告魔物来袭，这段经典场景的重现让人不由自主地会流露出那份藏在心底的感触。如果你已经玩过SFC或者PS上的《最终幻想4》，那你仍可以在本作中找到一些微妙的不同体验。





【点评人/雪飞】游戏的重制给本作带来了很多颇有新意的感觉。当你移动时可以利用Y键来随意换人领队，3D化俯视视角可以很清楚的看到自己所处方位和周边地形，当你战斗时近距离视角可以清楚地看到你的敌人。本作怪物都会动，使得游戏生动很多，不再像以前那样硬梆梆。多变的背景设定也使游戏感觉华丽宏伟，游戏中其他细节也做得很好，武器的设定和实际效果都很不俗，可以在战斗时感觉到手中武器魄力十足。传承的音乐激活了整个故事，虽然比起原作并没有改变，重新编排了一下，一些特定音轨会循环出现，你会喜欢"听"这款游戏。





【点评人/风林】重制的LOGO，重制的片头GC动画，继SE在NDS上重新制作了《最终幻想3》后，该系列第四部作品——《最终幻想4》也以全新的姿态登陆NDS平台上。很难解释为何SE再次将《最终幻想4 DS》移植到NDS平台上，但这丝毫无损它的光芒，本作值得所有玩家再次去体验那段过往的经典。与NDS的《最终幻想3》相同，本作也经过了完全3D化，而且制作方借由《最终幻想3》DS版所积累的经验，本作在画面表现上更加出色。如果有幸玩到这款游戏的话，你就会发觉许多细微的差别，在怀念中带有新鲜感。



读者点评 被复刻了数次的作品，这回是变重制的了，看来是尝到了FF3重制版的甜头才这样的，SE炒冷饭的水平已经到一定境界了，如果你是FF系列的铁杆FANS，大可以考虑玩一下这个。顺便说句，3D的人设有些不习惯。（三栖人论坛　Pablo）FF4啊，好怀念。想起当年高三上课抱GBA玩ff4的自己，当时终于在考试前一天把打穿，好感动。虽然没有NDS但是还是第一时间下到rom用模拟器测试了一下，3D的场景和人物都很漂亮，而且继承了原作的精髓。就是视野比以前窄了有点不习惯，还有游戏在剧情部分有语音，看到以前熟悉的人物和剧情以另一种形态展示在自己面前。的确非常感动，下次买NDS再玩一遍……（三栖人论坛　ckmx）

强大的角色，阵容，还有动人的故事，让《最终幻想》系列成为RPG的标准。

点评人 雪飞





高速カードバトル カードヒーロー

卡片英雄系列最新作品，将战略游戏的战略性完美融入卡片对战中，虽然战斗时间较长，但却乐趣多多。

NDS	本刊译名：高速卡片战斗—卡片英雄				CERO A
	NINTENDO	4800日元	2007年12月20日		
卡片	卡带	日版	1人	512Mb	

掌上战略方寸天地变化万千，多种规则卡片对战乐趣不断。

本作的游戏画面与系列前作比较，可以说是突破性进步，在卡片对战中上屏幕显示出3D的人物和怪物，下屏幕显示简单的人物、怪物情报。当玩家下达任何命令时，上屏幕会显示出人物或怪物的动作，使用超级卡片派遣三级超级怪兽出战时，还会有特别的画面渲染。不过因为NDS主机的机能有限，这些3D的人物或怪物棱角粗糙，动作也相对简单。

150枚卡片分为五大类，前四类都是卡片英雄系列中出现的经典卡片，最后一类是特殊卡片。完成卡片对战后，玩家在商店中消费金钱可以购买前四类卡片，不过珍贵卡片的出现几率极低，通常情况下都是花了重金购买到的都是比较常见的卡片。为了方便玩家的收集，在商店中专门设有销售珍贵卡片的柜台，每次开机时，这里的珍贵卡片也会同时刷新，在这里玩家花上几百金钱才能购买到一枚卡片，虽然价格远比150元随机抽取三枚要昂贵上许多，但却可以相对轻松地得到珍贵的卡片，玩家可以在购买到前四个系列中绝大部分卡片后，把对战获得的金钱全部积攒起来，每次开机游戏前都到这个特殊柜台转转。



与前四类卡片比较，最后一类的卡片收集更是难上加难，有些需要玩家长时间使用初级的卡片提升它的熟练度，有些则需要通信交换获得，还有些要在完成对战后与对手交换获得。每张卡片都有熟练度设定，通过对战熟练度也会得到提升，除了关系到珍贵卡片的获得外，卡片的熟练度达到最高时，玩家还可以通过邮件获得珍贵的限定版卡片。熟练度的设计使那些相对较弱的卡片有了活跃的舞台，为了完美收集玩家更不能只使用强悍卡片。卡片对战中心为玩家提供了自由对战的场所，通过对战玩家可以获得金钱的奖励。在游戏后期，玩家已经修炼成了卡片高手时，可以轻松击败卡片中心的对手。为了使玩家经常进入中心对战并不会觉得枯燥，对手还会跟玩家提出交换卡片的请求，利用这个方法，玩家可以得到不少珍贵的卡片。为了鼓励玩家多多对战，卡片的熟练度还影响着合成菜单的出现。尽管游戏中的卡片总数为150种，但却没有哪枚卡片是完全没用的卡片，根据玩家的不同卡组配合，每枚卡片都能发挥关键作用。



玩家熟练掌握住卡片对战的规则，熟悉各种卡片的性能后，往往会觉得游戏比较枯燥，不愿意再继续研究。而本作则为玩家准备了多种规则的卡片对战，虽然各种规则的变化不大，但却丰富了玩家的选择，玩家可以按自己的时间和喜好进行选择。

本作卡片分为前卫、后卫、魔法和超级四类，前卫体力较高，普通物理攻击为近身攻击；后卫体力较低，但可以攻击到远处的敌人。玩家消耗指定的晶石数，可以发动各种魔法辅助战斗。很多前后卫怪物的等级上限是二级，使用超级卡片可以进化为异常强悍的怪兽。虽然超级怪兽比较异常，但因为进化条件苛刻，玩家在对战中依然不能依靠超级卡片轻松取胜。虽然卡片设计和游戏规则都很简单，但却战略性十足。最简单的高速战斗规则下，敌我双方一共出场四张卡片战斗，在厂商前后卫设和魔法、超级卡片的辅助下，依然非常耐玩，玩家每回合行动都要慎重思考。专业规则战斗可以出战的卡片数量更多，在卡片的配合方面和临机应变上，玩家更要煞费苦心。因此异常耐玩也是本作的一大特色。

如果玩家对挑战一般对手已经没有兴趣，那么可以在通关后进入游戏的第十一章卡片俱乐部内按规则挑战卡片高手。俱乐部里的挑战赛需要玩家一次连胜五场，出现的对手都比较强悍。

B



【点评人/龙马】卡牌对战类游戏实际上是非常适合出在掌机上的。本作利用到了DS主机的双屏机能，在进行对战时上分屏来显示。在本作游戏中的卡片可以分为5大类共计150枚。在收集上可以说是非常费力的。虽然在商店中也可以花钱购买到卡片，但有些特殊类的卡片必须要使用通信机能交换才可以得到。本作游戏的战略性其实也是比较高的，通过对前卫、后卫、魔法和超级这四大类的卡片进行组合，从而可以衍生出许多种不同的战术。这些在通关后的强者挑战中都是必须要掌握的技巧。所有的卡片都会发挥自己的左右，关键在于玩家的卡组选择。





【点评人/小沛】任天堂真是神一样的厂商啊，因为这个系列之前并没有接触过，而玩了本作之后，却产生了要把以前的作品也找出来补补课的冲动。过多的介绍就不要说了，用简单的规则、简单的地形和丰富的卡片来创造出无穷的乐趣，这就是游戏最吸引人的地方。本作的收集要素还是那么丰富，虽然想要收集齐的话是一件非常难的事，不但要随机购买，还要锻炼特定的卡片，不过除了收集之外的对战也是非常耐玩的部分。看似简单的游戏，却有非常深奥的系统，其中对于战略思维的考验在与人对战时更为明显，战术变化无穷。





【点评人/七曜】本作是一款要玩家动脑子的作品，更是一款极其耐玩儿的作品。玩家在短时间内可以迅速上手掌握各种卡片战斗规则，但长时间游戏却不会感到枯燥和单调，因为本作为玩家设定了多种规则和丰富的收集要素。长时间锻炼某些卡片，熟练度达到顶级后，会出现珍惜卡片的合成菜单。购买卡片的随机性虽然会使玩家的收集更为艰辛，但却充满刺激，并且价格合理。本作没有浪费双屏幕、触摸笔的硬件功能，但却使原本极耗费时间思考的卡片战斗节奏更慢，玩家每次战斗都要准备出充足的时间，挑战赛更是要连胜五局。



读者点评 ●听说每个卡组里能放的卡数量很少啊，虽然同为卡片游戏，但玩起来感觉应该和《游戏王》很不一样吧。（三栖人论坛 成步堂龙二）●战术搭配比元素更灵活，高等级的卡片体现在战术多变上，而不是自身的攻击力，后排应该对战局起到决定性作用。（三栖人论坛 白河小鸟）●战斗还不错，只是一次可用的卡片太少，卡片总数也不多，期待下一作。虽然还没通关……（三栖人论坛 无羁焰冰）●感觉终于从卡片的数量中解脱了，不会有游戏王中从几千张卡挑选的痛苦，不像三国志大战DS玩到后期如果不能和人对战就只是无聊的刷卡。Spd规则和后来的Jr、Sr、Pro规则有很大不同，给人更多的乐趣。（三栖人论坛 暗雨）

最初得到的卡片千万不要卖掉，因为可以用它们合成出很强的卡片，不过玩家却不能过于依赖这些卡片。

PATAPON

近期的索尼居然连续在PSP上打起了创意牌，继《勇者别嚣张》后又推出了动作节拍游戏《帕嗒嘭》。这款游戏完全不靠画面，也没有非常复杂的系统，而是靠着将音乐节拍融入到战斗中的创意来吸引玩家。值得一提的是，本作的音乐非常不错，动感十足。 □文/小沛

基本选项



由于本作都是日文假名，估计很多玩家会一时摸不着头脑，没关系，下面就是在部落场景和游戏任务场景中的基本选项操作。

游戏任务场景中按方向键的左右可以控制镜头左右移动一小段距离。SELECT是帮助，START是放弃任务。另外，在输入士兵行动命令后再按下任意动作键都会取消当前的动作。

部落场景就是任务与任务之间用于休整的地方。这里有几个小的场景可以切换，例如刷道具的大树、造士兵的兵营等等，只需按L、R键就可以随意进出这些地点。每个地点的应用方法以后会详细介绍。

环境影响



←要根据天气装备相应的神器。

在游戏的场景中有三种特殊的天气，包括下雨、刮风和打雷，在任务选择画面中会有相对应的图标来显示该场景中的天气，而且这些天气对于战斗是有影响的。例如刮风会影响远程武器的飞行距离，下雨会影响火属性攻击的伤害程度，雷电打在士兵身上的话会损失体力等等。不过由于这些天气都可以在选关时查看，所以可以提前做好准备。

按键节奏

这款游戏的□○△×四个按键分别代表了四种鼓的音效，□：PATA（啪嗒），○：PON（嘭），△：CHAKA（嚓咔），×：DON（咚）。而敲击这些按键并不是随意而为的，必须按照固定的节奏。大家可以留意一下，在游戏画面对最外围有一圈根据节奏闪烁的边框。边框每闪一次算是"一拍"，在"一拍"之内，玩家可能需要按一次或两次键，只有按对节拍，游戏中的士兵才会做出相应的动作。我们以后为大家说明的动作将以顿号来分割节拍，也就是两个顿号之间是一拍，两个顿号之间有几个按键，就代表要按几下。



↑开启机关的时候也要注意节奏。

动作输入

本作是通过不同的鼓点搭配来发出动作指令的，例如前进是：□、□、□、○。攻击是：○、○、□、○。防守是：△、△、□、○。而求雨之类是：×、××、××。以及还有从大树那里刷道具的不规则节奏等等。不过在游戏中输入这些命令也是有节奏的，首先发出第一个命令时只需按照边框的闪烁就可以了，当命令成功时，会有语音来重复你输入的命令，此时不用按键，重复结束后你再输入下一个命令就可以了。玩这个游戏的最高境界就是要从头到尾一气呵成，将节奏完美地进行下去，中间不能够有间断。到后来一些语音会故意打乱你的节拍，玩家可以在心里默数1、2、3、4来找到正确的节奏。



↑看到敌人后应该尽快输入战斗指令，抢占先机。

改变天气

求雨和求风等法术是本作的特殊技巧，在特定的任务中需要用到。例如求雨的作用是灭火，以清除前进的障碍。求风的目的是为了增加远程武器的射击距离，以便避开敌人的近距离强力攻击而采取远程攻势。



这些技能都是在特定任务中才会获得的，也就是得到可以求风或者求雨的神器。求雨等法术的施展方法都一样，都是必须先把对应的神器装备在旗兵身上，然后在游戏过程中达成FEVER状态，接着按节奏输入：×、××、××就可以了，之后还要根据语音提示再输入一些指令，最后根据玩家的指令输入时机好坏，特殊天气的发生时间长短也有不同，而且FEVER状态将自动解除。

兵种配置

游戏中的兵种有很多，但依据站位前后可分为近战和远程两种，站在最前面的当然就是近战士兵，而远程士兵则可以随意配置在中间或者后面。每次任务开始之前，玩家都可以对自己的队伍进行编排，等到进入游戏之后队列的排列顺序就不能改变了。除了可以发动攻击的斧头兵、长矛兵和弓箭手外，玩家的队伍里还有一个举旗的士兵。这个家伙代表的是我方的中心位置，并且没有丝毫攻击能力，他一旦死了就直接GAME OVER。在玩家发出前进命令时，队伍是以旗兵为中心移动的，因此在前方已经冲出去很远的近战士兵会先跑回举旗兵身边再向前进。同样的，如果遇到危急时刻，可以在士兵行动中赶紧按下任意动作键，这样所有的士兵将停止动作，迅速回到旗兵身边。



士兵装备

别看这个游戏卖的主要是创意，但在系统方面还是非常丰富的。既然主要任务就是战斗，那么装备的更新一定是要有的。给士兵装备武器和防具就是在选择完关卡之后进入准备画面那里。按□键是从当前位置撤销已有的兵种，按△键是进入单个士兵的装备菜单，此时再按△键就可以给这个士兵换上当前的最强装备，而按SELECT是解雇当前的单个士兵，或者可以视为自杀……按□键是和两旁的士兵交换位置。



《帕嗒嘭》这个游戏并不会多么难以上手，但系统方面绝对不会让人感到单调，相反，本作中的各个设定都十分完备，没有丝毫地偷工减料。包括造兵、装备、收集道具等，游戏中可玩的东西也非常多。本次我们为大家提供了游戏的入门级指南。

生产士兵

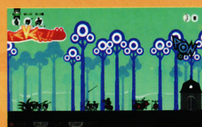


生产士兵的地方就是在有一棵小树这里，每一个兵种都需要两种材料来配合。系统一般会给出最基础的可以素材搭配，玩家也可以选择更好的素材来配置出更强的士兵，不过越高级的素材都很稀有，并且需要的钱也越多。当钱和素材不够的时候，玩家可以重复挑战狩猎关卡获得，或者去大树那里刷道具。另外，很多兵种都是在后期才出现的，取得方法无需介绍，都是在流程进行到一定阶段后必然出现的。

关于连击

除了造出强力士兵以及给士兵配备高级武器外，本作还有一个大幅度提升战斗力的方法，那就是利用连续的COMBO来达成FEVER状态。

在完成一个动作后，士兵们会喊着同样的声音，喊完后马上输入下一个动作，即可达成连击。在通常情况下，完成10连击就可以进入FEVER状态，此时攻击力和攻击频率大幅提升，包括远程攻击的范围也会加大。最突出改变的就是弓箭手，他们在普通一次进攻动作中只能射出一箭，而FEVER之后能射出三箭，而且伤害能达到最高值，并很容易出现会心一击。在进入FEVER状态后，只要继续按原先的节奏来输入指令，就可以一直保持FEVER状态，这是快速顺利通关的必要手段。



其余技巧

●进入FEVER状态有两种简单方法。其一是在前方没人的时候用防守或攻击的指令，因为前方没有敌人，所以士兵们不会做出任何动作而仅在原地积攒连击数。第二个就是输入指令的时机要和节拍完全吻合，顺利的话，三次连击就可以进入FEVER状态。

●游戏关卡分为三类，标着肉骨头的是狩猎关卡，可以重复挑战来积攒素材道具。刀是战斗关卡，这里有很多敌人，但是可以获得武器装备。眼球是BOSS关，挑战胜利后进入下一个章节。

●防守不是完全不进攻，在普通情况下，前排近战的兵种会向后退，将战线拉短以保护后排士兵，但如果敌人过分接近，近战士兵也会攻击敌人。

●士兵死亡后会在战场上留下一顶帽子，战斗结束回到部落后可以直接复活。但如果捡不到的话士兵就算彻底牺牲了。在与某些BOSS作战时，士兵死了是不能够复活的。



PATAPON的节拍旅程

MISSION 1

任务的一开始就是熟悉系统的训练关，并且一开始控制的土著士兵也只有长矛手。任务的要求非常简单，只要按照背景音乐的节奏输入指令即可。首先获得的节拍是PATA（□键）并且学会了第一个命令前进：PATA、PATA、PATA、PON（□、□、□、○）。在本关任务的最后，画面左边会冲出来一条火龙，大家不要着急，继续输入前进指令就可以安全逃离。

MISSION 2

第一次来到部落，在纪念碑前按圆圈就可以进入下一个任务了，而且现在大家没有道具和可配置的兵种，所以就直接按START进入战斗吧。本关一上来就学到了第二个命令进攻：PON、PON、PATA、PON（○、○、□、○）。这一关是狩猎关，大家需要交替输入进攻和前进这两个命令，特别是对付大鸟的时候，千万不可以离得太近，建议一定要先进入FEVER状态再开始战斗。过关后会根据你狩猎的成果得到一定量的肉。

MISSION 3

本关其实是战斗的训练关，同时为了降低难度，一开始就会有个拿刀的战士助阵，仅他一个人就可以横扫一切了，大家只需要好好练习操作即可。这一关的难度很低，不过通关之后我们终于可以生产战士了，在长着两个弯树杈的位置按○就可以进入生产模式，例如要生产斧头兵需要120块钱、1块肉和1个石头，生产长矛手需要80块钱、1块肉和一个树杈等等。如果钱和素材不够的话，可以再去MISSION 1的狩猎关区挑战。

MISSION 4

进入本关之前，最好先生产几个斧头兵和长矛手壮大自己的队伍，如果有稍微高级一点的装备也可以给你的士兵们都装上。本关的任务就是攻城，难度也不值一提，你带的兵多就可以快速过关。本关通过之后就可以去大树那里了，只要给大树一个肉它就会和你玩节拍游戏，先听它唱一句，然后你再按照相同的节拍按圆圈键即可。每次成功它都会给你一个道具，而且运气好的话会出现很高级的素材。

MISSION 5

本关终于出现了弓箭手，这个家伙的攻击距离几乎是全屏，因此本关的难度也非常简单，一路攻击就可以了。我们在这关可以获得弓箭手的生产方法，所以在过关后赶紧去生产几个弓箭手来壮大队伍吧。生产弓箭手需要150块钱、一个树杈和一块石头。大家此时的材料可能不太够，这就需要去狩猎关和大树那里反复刷道具了。

MISSION 6

这里会出现一个敌人部落的小头目，他发出的龙卷风可以横贯整个屏幕，使我方无一幸免，好在攻击力还不是很高。我们可以靠打杂兵出的血瓶来补充体力。敌方的头目会且战且退，我们不要一味地穷追猛打，否则被敌兵冲入我方阵营里就不好办了。这一关的要点就是保持合理的距离，然后进入FEVER状态，特别要重视弓箭手的作用，可以让敌方的头目即使后退也会遭到攻击。

MISSION 7

终于到了BOSS关，进入本关先学会第三个指令防守：CHAKA、CHAKA、PATA、PON（△、△、□、○）。发出这个命令后，前排的近战士兵会作出防御姿态减低伤害并且不会被击飞，而后排的远程攻击则继续发动，不会受到任何影响。

第一个BOSS就是之前追过我们的火龙。它的攻击很厉害，可以将前排的战士打飞，也可以一口将他们吃掉，被吃掉的战士就不能复活了。另外它还会喷火，并且我们是无法躲避的。对付它就别考虑其他战术了，大部分时间我们都要选择防守的指令来和它作战。这个家伙也会逃跑，大家可以前进去追它，但最好按右键看看它停留的位置，别冲得太靠前了。击败BOSS之后还可以再次进入挑战，火龙的能力也会逐渐提升，而获得的道具也会更高级。

MISSION 8

回到第一个狩猎关，在离一开始不远的地方有个刻着“△/○/△/○”的柱子，以前来的时候就有，不过那时候不会△的命令，现在靠近柱子后按照节拍输入△、○、△、○四次，就可以得到开启新领域的道具，然后在任务挑战的地图上就会出现可以挑战的新区域了。

MISSION 9

地图上出现了新的眼球关，大家不要避开它而先去挑战下一个关卡，因为这个BOSS是必须先搞定的。这个BOSS是个长角的火龙，攻击招式和上一个差不多，就是吃士兵的频率略高，不过装备是不会损失的。对付它的方法也和上一个一样，杀死它之后会得到求雨的神器，之后就可以挑战下一关了。



PSP	本刊译名：啪嗒嘭			CERO A
	SCE	4090日元	2007年12月20日	
动作节拍	UMD	日版	1人	228KB

Rune Factory 2 ルーンファクトリー2

继前作之后，新牧场物语系列的《符文工房2》于今日发售。清新简朴的田园生活是本系列最大的特色和乐趣，这次的新作在前作基础之上做了不小的改进，喜欢牧场的朋友们又有得可钻研了。 □文/北斗

NDS	本刊译名：符文工房2			CERO A
	MMV	5040日元	2008.1.3	
角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb



让人感动的画面 清新的风格

←本作的画面非常优秀，真人演唱的开场曲也让人非常喜欢，不可错过。

跨越两代主角的牧场物语 再次展开你的田园生活!!

游戏基本操作

方向键	控制人物移动
A键	对话/确定/把举在手中的物品(放下/把手中物品送人)/下马
B键	使用工具/取消/把举在手里的物品吃掉
X键	在道具栏中翻栏
Y键	把举在手里的物品收起来/使用装备的魔法
START键	开启/关闭菜单
SELECT键	开启/关闭指示方向的游标
R键	切换跑步与走路/在菜单中翻页
L键	组合键/在菜单中翻页
L+A	更换举在手上的道具
L+B	更换使用工具
L+X	更换装备魔法
L+SELECT	拍下当前画面

各角色不同时间段所在地点

镇子里的商店周日都关门不营业，大家都会在城镇里玩。澡堂是下午3点后营业，其余都是早9点到晚6点。游戏刚开始的时候，只有在营业时间里才能见到别人，需要完成一些任务等友好度提升后才能在营业时间以外去别人家里。还有，下雨的时候大家也都不会出门，以下是各角色在相应的时间段的大致出现地点，注意节日的时候人物所在地会改变。



角色名称	9点前	9：00AM-12：00AM	12：00AM-5：00PM	5：00PM-9：00PM
アナ	杂货店	杂货店	农场	杂货店
ロザリンド	豪宅	——	澡堂前	澡堂前
セシリア	豪宅	——	豪宅	武器屋前
ドロシ－	药店	药店	——	——
アリシア	アナ家	——	码头	码头
ユエ	空区2(广场北)	——	——	广场
ジュリア	澡堂	澡堂	澡堂	广场
ジェイク	武器屋	武器屋	澡堂和武器屋中间码头	
カノン	广场	广场	澡堂	广场
ロイ	广场	广场	澡堂	广场
バレット	空区1(泉水区)	空区1(泉水区)	村长家	码头
エンド－ル	宿屋	宿屋	宿屋	武器屋前
ブライ	村长家	村长家	村长家	码头
ヘリチャコス	豪宅	豪宅	澡堂	广场
レイ	药店	药店	药店	
ナタリ－	药店	药店	药店	广场
ゴ－ドン	教堂	教堂	教堂	广场
マックス	豪宅	豪宅	澡堂	广场
タ－ニャ	武器屋	武器屋	武器屋	澡堂前
ダグラス	杂货店	杂货店	杂货店	广场

初期任务攻略

去镇子广场前的任务揭示板就可以接到村民们发布的各种任务，任务的接受必须是完成一个才能接下一个，接受后也可以取消，对玩家没有损害。许多剧情中的重要道具都是通过完成任务才能获得，而且这也是初期获得大量金钱的捷径。一开始只有1个任务，完成第1个任务后就会再出现19个任务。再之后的任务开启条件一般为：在特别日子里开启新任务（例如13号花见过后开启第2阶段10个任务）；打完特定任务后刷新新的后续任务；随机出现，以及好感、爱情度提升后出现。以下是第一阶段任务的内容和完成简要攻略：

任务：配达のお手坛いお愿い
委托人：マナ
内容：把金刚花送到ロザリンド手上。获得100G，完成该任务开启19个新任务

任务：药草を探してきてください
委托人：レイ
内容：把药草给レイ，自己的农场里就有

任务：占いさせて
委托人：アリシア
内容：和アリシア对话让她占卜即可。获得100G报酬，但是要花200G作报酬给她，倒贴100G……

任务：寻找听诊器
委托人：ナタリ－
内容：在庄园主的大房子里左边第1个房间抽屉里找到听诊器，报酬是一个空瓶

任务：找宝石
委托人：セシリア
内容：在春之森进去没多远地图右下的角落里找到红宝石，途中不能伤害任何一个怪物，完成后获得友好手套

任务：帮助工作
委托人：マックス
内容：把菠菜送到ジェイク那里，获得4000G

任务：找东西
委托人：バレット
内容：在教堂里可以拣到一本蓝色的大书再还给他，获得钓鱼竿

任务：找人的工作
委托人：ブライ
内容：找到バレット通知他去见村长，获得一个空瓶

任务：尝试料理
委托人：エンド－ル
内容：对话后回答他的问题，2个都选择第2项即可，之后获得剪毛器

任务：拜托的事
委托人：ロイ
内容：去春之森打野猪掉的“便宜的布”给他，获得一个小蛋糕

任务：找ランプ草
委托人：ロザリンド
内容：在春之森入口右边的岔道（进去往右即可），之后会自动发现ランプ草，报酬是2000G

任务：寻找护身符
委托人：ドロシ－
内容：在宿屋前找到ドロシ－，然后去夏之岛的港口附近拣到アミュレット，回药店给她，获得100G

任务：早饭
委托人：ヘリチャコス
内容：在种子店买一个ごはん给他，获得3000G报酬和取奶器

任务：育成计划
委托人：カノン
内容：按照她给出的四个顺序重复一遍即可，获得“トイハ－ブの种”

任务：通知全员警备
委托人：ブライ
内容：通知全员警备，全部城镇人物对话一遍即可，获得1000G报酬

任务：送教典
委托人：ジュリア
内容：把教典送到神父那里，获得野菜汁，这个任务完成后开启神父的任务

任务：挖矿石
委托人：ゴ－ド
内容：获得挖矿的锤子后坐船去夏之岛挖矿，在岛上第2个场景里地图右上角挖矿石，可获得紫色宝石アメジスト，报酬是400G

任务：取道具
委托人：バレット
内容：去春之森打野猪弓箭手，可获得“没有用的箭套”，给バレット，报酬是500G

任务：挖矿石2
委托人：ゴ－ドン
内容：去春之森挖蓝色宝石アクアマリン，也就是挖红宝石ルビ－那个地方，获得报酬600G和100个木头

任务：特别的工作
委托人：ジェイク
内容：去ジェイク那里确定任务后到セシリア那打听工作内容，前往春之森找掉落的物品，在第1个场景中央捡到白色的“ペンダント”，回去后先给セシリア，再去找ジェイク拿报酬，获得镰刀.

任务：找ハチミツ
委托人：ユエ
内容：去春之森第3个场景左上角怪物制造器附近找到一个ハチミツ，拿回去给她，报酬是“大根の种”

任务：寻找斗牛之角
委托人：ダグラス
内容：春之森第1场景，拣到白色斗牛之角，报酬100G

任务：作战（该任务可重复做）
委托人：タ－ニャ
内容：在春之森第3场景杀5只猪头怪，报酬500G、斧头。开启新任务“续 作战”

任务：续 作战（该任务可重复做）
委托人：タ－ニャ
内容：在春之森第2场景杀死8只射箭的野猪，报酬700G

各角色喜好的物品

本作中主角是可以和镇子里的女孩子恋爱并结婚的，而且结婚后生下的孩子将成为后半部游戏的主角。游戏中一共有7个女孩子可以成为结婚对象，玩家需要完成特定的任务以及送她们喜欢的东东来增进彼此的好感度，送给其他村民相应的东东也可以提升好感度。



角色	喜好的物品
セシリア	最喜欢ダイヤホンド、ルビ－、エメラルド、サファイア、アメジスト
アナ	サクラカブ
ドロシ－	イワナ
アリシア	ダイヤモンド
ロザリンド	スイ－トポテト
ユエ	未知
ジュリア	未知

其他人物	
レイ	オトメロン
カノン－	イチゴ
ナタリ－	かぼちゃヤプリン、トマト
バレット	サケ
マックス	もこもこのマフラ－
エンド－ル	白菜
ロイ	ジャガイモ
ブライ	ナス
ヘリチャコス	トマトジュ－ス

涼宮ハルヒの約束

すずみやはるひのやくそく

从陷入了无限循环的日常当中寻找世界的出口

《凉宫春日的约束》是日本角川书店发行的轻小说《凉宫春日》系列游戏化后的第一部作品。同系列于2006年改编的动画放映之后获得了空前的人气，并最终进军到游戏领域。本作的游戏角色设定延续自动画版，但采用了重新设计的剧情。本作的时间设定是原作中的学校文化祭“北高祭”的前一天。主人公阿虚在伏着的书桌前从梦中醒来后，觉得周围的一切都似曾相识。阿虚渐渐发现，自己似乎陷入了“永远无法离开文化祭前一天”的状况之中。毫无疑问，这种状况的产生与凉宫春日及SOS团有着直接关系。为了从无限循环中摆脱，成功迎来“北高祭”的当天，阿虚开始了自己的调查。本作采用了复合结局形式，根据玩家选择的选项不同，剧情的展开方向将完全不同。



←游戏中准备了大量重新绘制的剧情画面，每名角色都有引人注目的表现。



←通过本作设计的“无隙表情连接系统（S.O.S系统）”，玩家们就可以体验到临场感非凡的对话场面了。

充满神秘感的新角色在剧情中起着重要作用



本作中有一名全新角色登场。这位系着与凉宫春日相同发带的少女来到SOS团后，为已经非常混乱的局面又添上几分神秘的色彩。不过，凉宫春日本人倒是和这名少女非常地意气投合。查明这名少女的真实身份，是解开隐藏在事件背后的谜团的关键。

“射手座之日”再度降临

“射手座之日”是原作爱好者们非常熟悉的章节。被凉宫春日夺去了最新型电脑的电脑研究部为了“复仇”，向SOS团提出了用自行开发的电脑对战游戏《射手座之日》对决的要求……本作中，这段情节将会再度出现。由于有凉宫及长门的“总力出战”，对战结果按说不言而喻，但这一次，电脑研似乎请来了“超强的帮手”，此人是何方神圣，还请玩家们自行确认。在本作之中，玩家们可以实际体验到《射手座之日》这个小游戏，游戏画面虽然极其简单，但攻击时会出现大魄力的动画演出。另外，作为小角色登场的电脑研部长在本作中也有精彩表现，面对睡眼惺忪的阿虚进行热烈演说的一幕令人捧腹。



主要角色路线

SOS团是个有着宇宙人、未来人、超能力者等角色的“高手云集”之所，想在这种环境中按照自己的意愿展开调查，并不是件轻松的事。原作中的主要角色在本作中都有独自的剧情路线。在朝比奈实玖留路线中，成人版朝比奈将再度登场，对阿虚的调查形成支援。而在长门有希路线中，动画中不可思议的战斗场面会再次出现，比起其它路线来，长门路线的剧情似乎更严肃一点。



其他角色路线

除了SOS团成员之外，本作中还有一些其他角色的路线。例如，原作中存在感颇高的鹤屋前辈就有着自己的路线。明朗快活的鹤屋前辈的行动会对事情产生无法预料的影响，参加其所在班级开设的“炒面饮茶店”也是不容错过的事件。另外，原作中那只奇怪的小猫“三味线”也会在游戏中出现，并且也对应“S.O.S”表情系统。



←某些路线中，剧情会向特别的方向发展。

在2007年9月召开的东京游戏展上，制作方公布了本作两首原创主题曲的其中一首《在世界憧憬的梦中》，如今，伴随着本作的发售，另一首主题曲《给我看最终的未来》也已公开。NBGI近日宣布，将于2008年1月23日发售收录了这两首曲目的音乐CD。届时，购买者将欣赏到每位声优们分别演绎的不同歌曲版本。另外，原作发行方角川书店也将于同一天发售本作的公式资料集。　□文/蓍子

PSP	本刊译名：凉宫春日的约束				
	NBGI	5040日元	2007年12月27日		
AVG	UMD	日版	1人	704KB	

闯关族的家 Vol. 223

● 乌云散，七彩长虹好斑斓。

□主持/小沛
□插画绘制/华尧
□摄影/小沛收藏

■好消息&坏消息

这期闯家的一开始，小沛就要向大家宣布一则好消息和一个坏消息，而这两个事情都发生在我们的画师华尧身上。先向大家公布他的喜讯：那就是华尧将于2008年1月告别单身生活，要娶媳妇喽！可喜可贺啊！不过随之而来的坏消息就是，他将会有一段时间不能给闯家作画了……华尧为《电软》作画已经有几年的时间，可能很多人都是他的fans。不过再天才的人也有创意贫乏的时候，于是华尧打算趁着结婚的机会，以后也让自己好好充充电，说不定下次再回来时会给大家带来更多的惊喜。那么，本期就是华尧为大家奉上的“最后一期”作品，以后会有新画师在这里施展才能，敬请大家期待吧。

■圣诞VS元旦

写下这些话的时候，圣诞节刚刚过去，而元旦也仅剩下不到一周的时间了。北京今年的圣诞节和往年差不多，所有繁华地段都是人山人海，尽管圣诞这一天并不是周末，大多数人也都没有假期，但无疑这个西方的宗教节日已经深深影响了现在的中国人。看着各处的节日招牌、商场前面的巨型圣诞树还有打扮成圣诞老人的服务员……仿佛自己已经置身于基督教盛行的西方。不过这也不见得是件坏事，现在节日要庆祝什么已经不重要了，那一天无非是个让自己放松的理由。关注圣诞节的大多是年轻人和情侣，在这一天逛逛街，享受一顿丰盛的晚餐。接踵而至的元旦似乎才更有意义，因为这是新年的开始，遥远的2008已经到来了。时间过得真快，让我还没来得及纪念……

■新年的祝福

最近的回函卡上有很多读者都给我们发来了新年的祝福，还有部分读者也寄来了贺年卡，小沛在这里代表《电软》所有编辑谢谢大家了。有来无往非礼也，值此新年到来之际，小沛自然也要说些祝福读者们的话：祝大家在2008年身体健康、学习进步、事业有成、爱情美满、财源广进、事事顺心！最后祝全天下喜欢玩游戏的人都可以拥有自己想要的主机！也请大家在来年一样支持《电软》啊，我们有更多精彩带给大家！





沛哥，我的信收没收到啊？怎么不回啊？是不是瞧不起我啊？还是工作太忙啊？呵呵，天儿凉了，注意身体啊，别因为主持了闯家把身子累坏啊！（哎呀！挂钩掉了，嘴闭不上了……）

小编们，我爱你们！迟早有一天，我也要站到你们的行列中！！

——吉林通化 王猛

小沛■这期的头一封信就给了小沛当头棒喝……看来王同学也是个性情中人啊！看了你的前两句话，还以为你是来兴师问罪的呢。谢谢你的关心，小沛最近一狠心办了张健身的16个月超长年卡，每隔一天都会去让自己接受汗水的洗礼，身体硬朗着呢。

你现在18岁，好好加油吧！等大学毕业后，我等着看你的求职简历。我当初在山东潍坊上高中的时候曾和同学们说，等我在北京上大学的时候，一定抽空到《电软》编辑部去看看。结果在北京上大学的前三年半都没能如愿，直到大四上学期末，我才终于来到了这里，毕业后正式成为“小沛”，为大家服务至今。时间真快啊，我现在还记着来这里面试的情景。如果大家不嫌烦的话，我倒是愿意与大家分享当时初到《电软》的回忆。

那天刚下完雪不久，应该是12月初。打电话通知我去面试的是PERFECT和风林，接到电话我兴奋了好久。约好的时间是下午2点，不过我害怕迟到早早就动身了，结果到这里的楼下时才不到1点。小沛在大学的礼仪课里学过，太早到和迟到都是一种不礼貌，于是我在楼下站了好久。后来我遇到一个同样来面试的人，在他的强求下，我只得和他一起上楼……给我们面试的就是PERFECT和大象。中间的问题现在想不太清了，大抵出不了游戏这个圈子。只记得我聊得很轻松，而那个人有些紧张。最后我被留下来写了篇短文，然后就是回去等待通知了。在临走之前，我问PERFECT，你到底是哪个编辑啊？结果呢，这家伙还跟我玩神秘……直到大约两个星期之后，我终于来到了这个令我激动的地方。现在的面试已经不是这个程序了，以上也不足为参考，仅是小沛的一段回忆罢了。



小沛：貌似《电软》可以帮忙代买主机对吧！为什么这本《电软》不早到一天，那样我就可以让小沛你帮我买了。

荇菜：我家的电脑内存才128M，其它的跟你的一样，大哥你不用哭穷了。

——江西东乡县 乐源

小沛■你在信中问了我很多关于买主机的事情，咱们稍后再说，因为我看到了你最后的几句话，觉得有必要在这里先和大家说明一下。那就是：《电软》从来没有代买主机的业务！

我们偶尔会接到这样的电话：“喂，《电软》吗？你们那里PSP卖多少钱啊？”或者“能告诉我成都哪里有游戏店吗？”等等之类的询问。我们遇到这样的电话真的有点哭笑不得，就好比大家看中央6台的某个电影不错，然后打电话去想买这个电影的DVD，或者问他们某个城市哪里有电影院一样。我们这里卖的东西就是“杂志”，而且负责销售的也不是编辑，关于想要购买主机的玩家，还是按照我们刊登的广告直接和商家联系吧。

还有就是你花1700元买PSP的事，因为包含了所有关键的配件，所以价格还是公道的。不过我倒觉得你应该升级一下电脑了，因为现在很多家用机游戏都有PC版，包括PS3和360的游戏。升级电脑是大多数家长都许可的，大家也可借此弥补没有次世代主机的缺憾。而荇菜是个追求不高的人，只要他的电脑可以运行“魔兽”就行了。



老实说，随着《电软》一本本地积累起来，都不知放哪儿好，再这样下去都快成书塔了，真的让我很困扰，扔了又可惜，卖了又值不到几个子儿，谁来拯救我的《电软》啊！

——四川广汉 张磊

小沛■其实我自己也有这方面的困扰，以前的杂志都留在潍坊，任凭我妈处置了。而在北京我也囤积了4年的《电软》，从改为大开本之后的每期杂志我都在家里留了一份，而之前的都搁在单位。尽管我分三部分储存，但也已经数量可观，不知道什么时候就会超负荷。不过如果把这些杂志就这么卖废纸自然是非常可惜，偶尔拿本老杂志翻翻还是挺有意思的。



建议你准备个箱子吧，每年不过24本，一个大箱子足够了。但如果实在没有空间的话，不如你按年份整理成套，拿到网上拍卖也不错啊。



羡慕啊……真的羡慕啊，你们都是“有机”族，可以为了目标不停奋斗。可是我，只能玩玩手机游戏，还不是很精彩的，这也是事实，手机怎么有游戏机来得有感觉呢？所以请你们祝福我早日升级成为“有机”一族，和你们一起并肩作战吧！

——安徽巢湖 肖青山

小沛■在手机变为彩屏、智能不久的时候，小沛也是个手机游戏的忠实玩家呢。那时候我的手机里存着几十个游戏，而且是从上百个里面精选出来的，因为那时我经常光顾各大手机游戏论坛，一有空就下载几个手机游戏，所以手机就成了我那段时间的主要游戏平台。这段时间还是我工作之后的事情呢，因为刚上班，手里没有任何像样的家用机，掌机也只有一个GBA。你才18岁，就和我20多岁时的情况一样，基本可以知足了。我这个“有机”一族也是从你这个时候过来的。

现在的手机性能比4年前可强多了，好多3D游戏都做得非常不错。按照一些手机的配置来看，很多都超过了PS，甚至有的CPU和PS2相同等级……真是感叹科技发展的速度啊。当然啦，作为一个玩家是不可能也不应该满足于玩手机游戏的。祝福的话我在开篇里已经说了，希望你拥有主机的愿望能够尽早实现。



小沛你好，首先祝贺你成为家长，然后就向你说一下本人的私事。

本人目前最不爽的二件事，1. NDSL买了一个粉色的，如果我是女孩还好些，可是我是个男的，一个大男人用粉色的玩多别扭呀！真不知道我妈是怎么想的。2.本人7月份刚刚买了PSP，结果没几天就放出了PSP2000的消息，郁闷中……算了，过去的事就让他过去吧！希望小沛回信。

——湖北武汉 吴进

小沛■我也有很多不如意的事情啊！

1、我的NDS是主机首发不久就买到的，当时连很多北京的游戏店都还没货呢，可是我的NDS上屏边缘处有一个坏点，尽管不怎么影响游戏，但看起来就是别扭。

2、大约两年前狠心买了PSP，结果NDSL发售了，想要更换但是没钱了。好容易有了点闲钱想买NDSL，结果PSP-2000又推出了。就在买与不买之间正为难的时候，是不是应该为将来的《街霸4》而攒钱买PS3又给我出了个难题。

所以啊，你的那两件事可以如此来考虑：1、男孩子不一定就非得配黑色、白色、蓝色，这是大众的一些偏见，你不觉得一个大男孩手里拿着粉色的PSP显得特别阳光吗？如果你实在别扭的话，换个壳不就得了。而且还是你妈给你买的，多伟大的母亲啊，你

PERFECT



●圣诞和新年接踵而至，杂乱的编辑部虽然常有笑声，但是也有阴霾挥之不散，那就是加班加点的忙碌，本来这是大家司空见惯的事情，但是赶上新年却有点军心涣散的意味，好在大家对工作不敢怠慢，这一期又改版了5个游戏专栏。满意与否，等待反馈。

●看了街霸4的实际画面，估计大家心里都犯嘀咕，究竟3D街霸能不能走出EX毁誉参半的境地还真不好说。或许是3.3作为2D格斗实在太完美了，我们很难就此推测出3D版的4代究竟是怎样的一款游戏。不过既然被冠以正篇的头衔，又酝酿许久，还是应该继续期待。

●前两天跑去看了投名状，感觉不错，战乱年代那种残酷、野性和疯狂的东西被表现得相当真实，很过瘾。推荐想看的朋友务必要花银子进电影院欣赏。

小沛说：人心散啊，队伍不好带。从圣诞节开始，一个个的假期便接踵而至，不过我们依然很忙，似乎更加忙了，还会笑就不易了……



蓍子

●最近抱着随便试试的心情玩了一下PS2上的《机动战士高达G世纪SPIRITS》，没想到瞬间点燃了在下潜伏已久的“机器人之魂”。想起原来上中学的时候和班上的游戏同好热烈讨论《机战》和《G世纪》的情景，怀旧之情顿生。当下翻出珍藏多年的砖头GB和卡带，打算重温一下那时从早到晚用整整一天打穿初代《超级机器人大战》的心情。

●……玩了一关，关机作罢。都说“经典游戏会跨越表现能力的界限”，但看惯了新世代主机的画面之后，老GB确实已经难以令我提起继续往下玩的欲望。看来，随着年龄的增长，想完全找回旧时的感觉不太可能了……或者说，在下的所谓“机器人之魂”也不过就这点水平而已。

●PS2版《秋蝉鸣泣之时·祭》的资料片发售，想不到文字小说类游戏也到了卖“猛将传”的时代。



七曜

●马上就能回家了，因为期刊的原因，必须在回家前把份内的工作先做完。所以……我都是在这一期的时候就开始写下一期除攻略以外的稿，实在够忙。欢迎大家支持本期个人制作的最终幻想20周年纪念特辑——“幻想の轨迹”。

●从本期算来，正式加入电软这个大家庭也是第四期了，在工作中非常感谢正对面的风林，斜对面的PERFECT，旁边的沛沛和身后的魔王给予我的帮助。大恩不言谢，我也会用努力的工作来回报大家，嘿嘿。

●最近正在攻略FF4 DS，难度相对之前的复刻而言，相对有所提高，但最BT是要三周目才能挑战最强隐藏 BOSS 原形babel巨人，说话有毅力的人一定要体验一下这个BOSS的能力。

小沛说：这小子还真就回家了，小沛好羡慕啊，不过他回家也没闲着，据说是带着攻略回去做。看来我有必要在羡慕的同时也表示一下同情了。

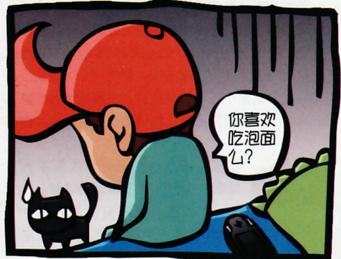
就知足吧。2、关于购买主机，太贪心可不行。电子类产品的更新速度非常快，要想时时处处都走在时代最前列是非常非常浪费钱的。PSP-2000除了变薄之外，其余功能变化不大，而且做工还不如从前，只要前一个主机还没坏，就没必要急着购买。



沛哥，你说，人在紧急时刻是不是都会爆发出异乎寻常的力量？一天，我哥突然对我说：“你跟我玩《龙珠》总是输，玩的这么差，我看你以后别玩PS2了。”我听了一急，提出要与我哥来一次决斗，输了就再也不摸PS2。当时也令我很吃惊，我居然在战斗中无伤干掉了我哥！哥无奈，只好让我天天捧着PS2玩。大家说说看这事神不神。

——福建福州 刘正浩

小沛■早先我听过一个故事：西汉有一个令匈奴闻风丧胆的飞将军李广，一天，李广于夜晚经过一片树丛。突然，他发现前方有一只猛虎蹲在那里，正虎视眈眈地望着自己。李广此时非常害怕，慌忙从背上摘下弓箭朝老虎猛射过去，然后夺路而逃。第二天，李广带领家丁一同去寻找老虎，发现树丛中有一块形似老虎的石头，而这块石头上插着一支箭。家丁上前



拔箭，发现箭头竟没入石头很深，于是大家都希望李广再表演一次，结果任凭李广再怎么用力，都没将箭再射进石头里。

这个故事叫《李广射虎》，事情真假不太好说。大体意思就是人在危急状态下会爆发出超常的潜能。格斗游戏本来就存在着不可预测的变数，一个高手也不敢保证能百战百胜，除非是一点儿都不会玩的，否则都会有一定的胜算，更何况你当时一定是精神高度紧张，所以发挥也比较超常。



通过这期的两个新栏目，我看到贵刊对读者的诚意。通过对一些读者不喜欢文章进行改版，增加一些新的栏目，使刊物保持活力。我个人有一个想法，贵刊应对各栏目由读者进行综合评价，对评分低的栏目进行增减，并对读者进行调查，加入一些读者希望出现的栏目。

——河北鹿泉 高涛

小沛■我们之前在回函卡上做过类似的调查，就是询问读者希望杂志上出现一些什么栏目。每期也会向读者调查对当期一些关键内容的满意程度，以及对新栏目的看法。做杂志就是要面向大众，读者们的意见对于杂志的进步非常重要，我们不可能闭门造车，征集意见这点还请大家放心。

《电软》每年都会推出很多新栏目，今年也不例外。“豪游根”和“疾风流言帖”之类的栏目不过是先头部队，还有大批主力等到年后和大家见面呢。小沛我也会再增加一页个人专栏，内容先不透露，反正绝对是以休闲轻松为主旨，还有一定的实用价值哦！



初一在游戏店里一个游友那第一次看到《电软》，那时侯还没有买过攻略本以外的游戏书，一下子就给吸引住了。断断续续买了几期后就一直连着买到现在。《电软》改进了不少，就是娱乐性没有以前高了，那时侯手札闯家都可以当成笑话看了。现在的比较闷。不如做个恶搞栏目吧，找个基智山伯伯或绫小路义行之类的恶搞高手来活跃一下气氛怎么样？

——浙江临安 张文涛

小沛■唉，恶搞是把双刃剑啊。如果尺度把握得好，那么的确可以起到娱乐读者，融洽气氛的功效。但如果把握不好，则会令内容显得低级无趣，也会降低杂志的品位。

不知道什么时候，国内开始流行“恶搞”这个词。像什么：一个“窝头”引发的血案、中国队勇夺“欧洲杯”等等的著名的恶搞视频都是此类的佼佼者。但之后效仿的大多数作品都让人觉得很恶俗，让人没有兴趣。还例如“牡丹”姐姐，第一个在网上以丑为美的典型，其后的无数“哥哥”、“妹妹”、“教主”之类都是昙花一现，并且遭人唾骂、耻笑。

闯家的风格没有定式，主要看大家的来信内容。如果来信内容就是调侃，那么小沛回信也不会严肃。如果来信时哭诉自己的不幸，小沛怎么还可以恶搞呢？如果一视同仁，全部恶搞的话，估计小沛早晚也会被读者来个真人恶搞的。



好话别的读者都已经说很多了，不过确实我真的把闯家当成了我游戏世界里的家了。在这里，我体会到了别的杂志感受不到的温暖，这里也是我唯一的寄托。

小沛，我永远顶你！很喜欢你这个人，也很敬佩你的摄影技术，到时可要教教我啊！

——河北邢台 孟祥伟

小沛■你倒是很实在，好话别的读者确实说了不少，既然你把这里当成家，不那么客套也是应当的。就好像我去年给朋友们发的拜年短信一样：“新年快乐！其余内容请见其他短信……”和自己关系近的人往往都不怎么客气，因为大家没有什么距离，说话方式都不会太在意。有些读者称呼我“小沛大人”的，我实在觉得别扭。年龄小的叫我声“沛哥”，年龄大的叫我“小沛”，女性读者干脆叫我“亲爱的小沛沛”就行……

第220期回函卡上有关于小沛摄影作品的调查，我从一堆回函卡中随意拿出了100张统计了一下。结果出乎我的意料！真是非常感谢大家的认可。100张中，89张选了“非常好，非常喜欢，小沛太有才了。”11个人选了“一般吧，不要太多，偶尔看看还成。”而不喜欢的选项没有人选，也没人弃权。这样的结果已经让我非常满意了，看来我这几年的摄影



山东文登 赵振清

没白练。不过最近手头的存货数量不多，所以这几期就刊登一些其他大师们的作品。等北京下一场大雪之后，我肯定会去大拍特拍的。

写这个留言总会忽然觉得无话可说，网络上的一切都可以找到。看来是我太依赖网络了，拿起笔是想写，但脑中就会想到键盘，脑残了，呵呵。小沛原来不喜欢看动画？那叶子的话不就跟你格格不入了？做闯家主持，看来还必须面面俱到才行。

DS的游戏井喷了，马聚DS、魂斗罗、三国DS，玩不过来了。玩不过来是不是我们共同的语言呢？小沛？

——广东广州 吴冬琪

小沛■谁说我不喜欢动画？只不过和唯夜喜欢的类型有冲突罢了。首先，我不喜欢少女类动漫，满纸情爱的我不感冒。其次我不喜欢太过长篇至今连载的动画，例如《海贼王》、《火影忍者》，我倒不是觉得此类动画不好，只不过太长了，看着累。除了以上两种，我都爱看。例如07年我看完的动画有：《某

蔬菜汁

●现在最担心的就是过几天会不会刮风，因为刮风就不能玩篮球了。上周玩篮球时不慎被踩伤脚趾，藕断丝连的指甲让我十分难受，昨天终于下决心把它从我的大拇哥上撕了下来。将硕大的指甲拿到屋里时，引起了咕噜、粽子和零羽的围观，现场十分混乱。接着，不可思议的现象发生了，零羽竟将其（指甲）放到桌子上，像奉为神物一样膜拜起来。这坚定了我长久以来的猜测，处于未开化状态的零羽的大脑还在进化之中，幸亏有咕噜的制止，他才没有干出傻事。事后，我们商量了一下，眼瞅着快元旦了，咱们得把这孩子看好了，让大家过个好年。我的第9个篮球已于上周光荣退休，赶紧发金子吧，我已经看到了老10在向我招手。真正爱篮球的人是不会坐它踢它的。爱生活，爱篮球。

小沛说：还要恭喜蔬菜汁同学也可以在闯家里拥有自己的发言空间了，不过记得下次多写三行，省得我老得给你们加评论！



某笔记》、《健康某某游泳社》、《恶魔猎人》、《料理鼠王》、《红辣椒》等等，现在正在看《萌菌物语》。另外偷偷透露一下，小沛的女友就是个动漫迷，就为了这个理由，我也得喜欢啊。

DS不是一直在断断续续地"喷"着吗？这上面的好游戏已经数不过来了。不过小沛最近特别喜欢PSP上的《啪嗒嘭》，还是原创的新作对我有吸引力啊！索尼终于悟了。



又有些天没写回函了，很想大家，想得都快想不起来了！换了新工作，最早回家时间9点以后……感谢大家登出我的回函，下次抽奖活动记得有我一份啊！

你们有没休息的时间？随便给我留个谁的联系电话都可以，我十二月份不忙的时候一定要去你们那里参观的，就算把我打包邮回来（目的未知）也未尝不可，就当免费旅游了！先说到这，下回聊！

每人都给我寄张照片，我都贴在床头！（不告诉你们我避邪用）

——天津 林松

小沛■你比我们辛苦啊！我们最晚虽然有可能到11点以后，但绝大多数都是5点半就下班了，也就是截稿那几天比较忙。我们当然有休息时间，不过似乎很多人都在"惦记"我们的这些宝贵时间呢。好比很多读者打听编辑们什么时候有空，然后找我们聊天。这些读者的热情确实可贵，不过我们也不能"常年无休"啊。奇怪，我回你这封信的时候已经是12月底了，怎么没见到你来啊？不会是装有你自己的包裹寄错了吧……

你最后的一句话让我想起了郭德纲的相声，好在你是用我们的照片避邪，要是用来避别的，我们就该伤心了。建议你问齐菜要一张他一个月没刮胡子的照片，绝对和仙人掌没区别，还会使"针千本"呢！



刚开始小沛主持闯家时，我真的失望怀疑甚至愤怒过，觉得他是一个没有幽默（比不上风林）很中庸（比不上叶子的尖利）的男人，觉得闯家没特色了。不过现在我变了！我觉得小沛是集合了风林与叶子优点于一身的人，我也特喜欢摄影，有空一起拍片去！你用的什么器材呀？你觉得40D如何？今后你就叫风子沛吧！哈哈（风林一风，叶子一子，小沛一沛，风子沛）

——北京 王波

小沛■我都不知道我居然有这么好啊？口水都流出来了……谢谢，就叫我疯子沛吧，仅限于你一个人叫啊。这算是我的特别授权啦。

我的器材是富士的S9500，两年前买的，花了5000多呢。还配了两个滤镜、一个增倍镜和三角架。现在的单反相机都跌破5000了，真的很喜欢，但没那么多钱继续投在这上面了。反正手里的这个S9500还算不错，基本够用了。顺便透露一下，假如你想和我一起去拍片子的话，只要等到北京下雪，当周的周六一定会先去北海公园取景，你看到一个戴着蓝白帽子（帽子的样式在上期第19页刊登过），手





风林

●其实这期最不适合来写手札，实在是因为没什么可写的。一般说来，这时间段很容易就写到"新年到啦"、"2007离我们远去"这类，写到手软，想想就不行。●到12月底，次世代主机的价格应该说算已经降到一个相当合理的阶段了。去掉PS2功能的PS3只卖到2700，360也在这个价位，而Wii还要再低小500块，相当划算。尤其是作为蓝光播放器的PS3，这价格真是快白菜了。该出手的出手吧，甭琢磨了，次世代最早的说话也出了两年多了，按照现在这趋势，料定再一代主机在2009年底就会和我们见面，如果有一定经济实力，买台机器和盘还影响不到生活质量的话，真没必要再等下去。看看现在攒台能跑DX10的PC钱，啥也甭说，次世代机便宜！●离家不远有个尾货市场，真是好地方，20块钱淘件毛衣，没啥瑕疵，还比大商场里的一点都不差，款式也新。●看了同事的手机，我发现果然是我最不会生活。

闯关族讲笑话

安徽宣城 陈曦■

某精神病院长召集所的病人开会："明天市长要来参观，所有的人都要去门口欢迎。我一拍手，大家就一起鼓掌，我跺脚的时候必须全部停止，不能有一个出错。要大家都做好了，今天晚上可以给大家吃肉包子,做得不好的话，哼哼……"

第二天市长来了，院长一拍手，所有的病人一起鼓掌欢迎，市长很高兴，和大家一起鼓掌步入医院。院长一跺脚，所有的掌声都停止了，只有市长还在面带笑容一边鼓掌一边前行。忽然，从欢迎的人群里窜出来一个病人，给了市长一个大耳光，说："他妈的，你不想吃包子了？！"

上海 乔彬斌■

小明的老婆刚考完驾照，买了一辆小奥拓。一天她出门了，小明在电视上看到一则新闻：有一辆车在公路上逆向行驶，请大家小心。小明赶忙打电话给老婆："电视上报道高速公路上有一个人逆行，碰到他你要小心呀。"小明的老婆说："什么一辆啊，除了我全都在逆向行驶。"

黑龙江牡丹江 杨云天■

一天，北斗在便便，由于便秘，拉不出。正在龇牙咧嘴之际，见龙哥以迅雷不及掩耳盗铃之势冲进隔间，伴着稀里哗啦的"冲锋之音"，北斗羡慕地叹道："唉，龙哥，真羡慕你，排得这么顺。"龙哥："55555……裤子还没脱呢……"

广东广州 陈方舟■

小沛和唯夜在打高尔夫，小沛打了一杆，不进，骂了一句："妈的，打歪了！"

唯夜说："你说脏话，会有报应的！"

小沛又打了一杆，不进，又骂："妈的，又打歪了！"

唯夜又说："你说脏话，会有报应的。"

小沛再打一杆，又不进，又骂了一句妈的，打歪了。这时，一道闪电把唯夜给劈死了，小沛说："我说脏话，为什么不电死我呢？"上天传来一个苍老的声音："妈的，打歪了！"

重庆 周孝东■

有人问什么方法取经最快。

唐僧说："坐飞机撒。"

沙僧说："说这些，坐神六最快。"

悟空说："我还是老方法，一个筋斗。"

八戒说："听说火药枪最快，马上就送我们上西天。"

四川西昌 杨桦■

任天堂说："我有Wii游戏暖身。"

索尼说："我有大砖头可以热身。"

微软说："大冬天的，不想动看我的Xbox360，绝对高money暖风机。"

重庆 朱康伟■

小明说："我爸爸说人是由猴子变来的。"小明的朋友小红听了之后说："那你去问问你爸爸，他是哪个动物园的？"

重庆 傅航■

有一位身穿铁甲的骑士走到一棵树下睡着了。这时有两只狮子来了。公狮子说："老婆，我们有午饭了。"母狮子看了看说："又是人肉罐头？没胃口。"

贵州大方县 陈涛■

古时候，有个书呆子，说话、写文章，总喜欢咬文嚼字炫耀学问。一天夜里，他睡觉时被蝎子蜇了，便摇头晃脑地喊道："贤妻，速燃银烛，你夫为毒虫所袭！"连说几遍，他的妻子怎么也听不明白。他又说："身如琵琶，尾似钢锥，叫声贤妻，打个亮子，看是什么东西。"他的妻子听不明白。书呆子痛得实在熬不住了，一急之下，顺口吼道："老婆，快点灯，蝎子蜇我啦！"

广东化州 李琪文■

一男子搭乘一辆出租车。在车上，男子掏出一把螺丝刀挑牙齿对司机说："去市中心多少钱啊？"只见司机抽出一把杀猪刀，一边刮胡子一边回答道："你看着办吧。"

福建福州 刘正浩■

有三个探险家在一座孤岛上被食人族捉住。食人族首领对三个探险家说："你们三个只要每人找三个圆的东西并吞下去，而且不死，我就放你们走。"于是三人便分头寻找。第一个找来三个苹果，吃到第二个苹果时卡在喉咙死了。第二个找来了三个山楂却也死了。在地狱里，第一个人问第二个人："你怎么死的？"第二个人回答："我看第三个人拿着三个西瓜要一口吞下去，笑死的。"



零羽

●最近北京的天气忽冷忽热，单位的暖气也跟着时有时无……最可气的是，往往都在天气暖和的时候暖气大开，热的屋里的几个人一起下去买冰棍……而当降温之后暖气又停了……活活把屋里的几个人都冻成了冰棍……

●今年对于我来说可是个"丰收年"……从《机战W》、《SD高达G世纪 交叉火力》到《高达战斗编年史》、《机战OGS》、《机战SC2》等等，以及前不久刚出的《SD高达G世纪 魂》，感觉真的是玩完了一个接一个，一转眼就到了年底……说到年底，还有一个27日发售的《机战OGS外传》也绝对是必玩的大作！

●天天沉浸在《机战犯》辛苦且快乐的工作中，深感光阴似箭……为了能写出让读者大人们满意的东西，我也在日以继夜的努力着……在春节左右上市的VOL.4中，大家会看到若干个新的栏目，届时还希望能看到更多读者大人们的宝贵意见（有怨念的也可以）。

小沛说：恭喜零羽终于可以露面了！

里拿着S9500的人就是我啦。



最近上了大一，感觉遭透了！因为个个都跟个书呆子，没有太多人了解游戏，更不用说是爱玩了；相反，我倒和老师聊得很好。咳，真郁闷。虽说是重点大学吧，也不应这样呵！其实游戏与学习怎么会是相互之间有影响的呢，因为我也是边玩边学过来的呀。只要合理安排好时间就没问题！

小沛哥哥，你遇到过这种"糟"遇吗？咳，回首往日《电软》已经陪我走过了三年的快乐时光，望着那些厚厚的、堆积如山的电软，擦一擦她们，除掉上面的灰尘，是对您们的一种尊敬与支持吧，永远爱你们，我心中的一片净土！

——北京 杨弋晨

小沛■你真的没找到一个和你志同道合的人？这真是太奇怪了，我不知道你上的是哪个大学，是不是你现在认识的人比较少，还没有发现啊？

我一开始上大学的时候，同宿舍的人也就只有我一个人玩游戏。不过因为有我的影响，慢慢的，其他人也都开始对游戏感兴趣了，甚至后来还抢着和我玩呢。有些时候，朋友是沟通出来的。我认为游戏有着非常大的魅力，只要你注意发掘同学们的爱好，将他们领入游戏世界的重任就落在你身上了。实在不行，先推荐他们看《电软》也是个不错的方法。由小沛我来"引诱"他们吧！



哈哈！首次光顾闯家。不过不要误会喔！我可是买了两年《电软》作"厕纸"的啦。在这里，我想请教一下小沛老大几个问题：1.新版PSP在国内销量如何？2.XBOX360的三红问题真的解决了吗？3.为什么大多数女孩子都讨厌玩游戏和讨厌玩游戏的男孩呀？4.PS3还有重生的机会吗？

最后小弟我想问一下小沛老大：学习和玩游戏二者是否可以兼得呀，因为我实在太喜欢玩游戏了，不过我又不想因玩游戏而荒废学业，我正读高三呢，望指点几下好使小弟早日升"仙"。

——广东化州 李琪文

小沛■1、PSP在国内的销量高于NDS，这和国际市场的大环境有所出入，因为很多中国人看重的是外观的时尚性和多媒体的娱乐性，因此消费群体包含了玩家和电子产品爱好者。而真正买NDS的都是玩家，而不会因为别的功能。至于新PSP，现在已经基本取代了老PSP的地位，在国内有不错的市场。具体销量不明，因为从未有官方数据公布。

2、360的三红并没有彻底解决，即便是后来推出的新款主机也只是降低了三红的几率，而没有彻底消除。于是现在经济宽裕的玩家大多数都会给主机配个水冷系统，而小沛还要强调的是，即便安了水冷也不是万无一失，风林的机子就是很好的证明。反正，红不红要看人品，有的人玩了两年不也什么事都没有吗？

3、因为她们没有遇到合适自己的游戏，以及没有遇到自己喜欢的男生（爱玩游戏的）。假如游戏只有美式运动类，那么我也不喜欢游戏。假如喜欢游戏的都是美女，又有谁不喜欢呢？反过来也一样，给女生玩刺激的游戏肯定没有吸引力，而喜欢游戏的男生如果缺乏对女生的关怀，也是不会受异性欣赏的。

4、PS3并没有死，只不过没有以前风光罢了。依现在的情况，想要重夺霸主之位是不可能了，但分得三分天下还是不成问题的。关键是不能让旗下的大作再叛逃了。

最后，学习和游戏可以兼得，不过非常难。要看你的自制能力是不是很强。学习的时候脑子里不能想着游戏，而玩游戏时要懂得适时放下手柄。不过我建议你高三的时候还是先别玩了，反正就一年的时间，考上大学再玩也不迟。



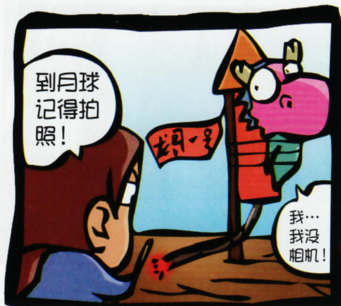
沛沛哥你好：

小弟第一次写回函信给家里，想请你"点拨"一下，为什么FROM SOFT的《天诛千乱》和《天诛Z》不在PS3上推出，反而投向X360，难道PS3真的是"虎落平阳"吗？我本来计划先把自己的PS2卖掉之后攒够钱，然后入手PS3，而且PS3又可当PS2用，真是两全其美，可是现在计划泡汤了，但是最近感觉我对这两款游戏的渴望就如同"粪瓢杵粪坑，越杵越深"，天啊，要命了！不知沛沛哥对哪一款游戏像我如此的渴望呢？

——贵州大方县 陈涛



重庆 博航



小沛■《天诛》系列本来就不是索尼的独占游戏，所以当然是给销量高的主机啦。

用PS3玩PS2游戏太奢侈了，难道你有很多PS2正版吗？否则PS3可是一律不认的。

能够左右我买什么主机的游戏就只有：《铁拳》和《街霸》。因为其他的都可以在单位玩嘛……



新年快到了嘛，所以给各位工作在电软的小编们寄来了贺卡，望大家注意一下哦。唉，高一一开始，成绩就突飞猛进的……下滑，前几天开家长会被家长和老师狠批一顿。现在我的GBA、SP、PS2、NDSL都被封杀了，只有自己的GBM逃过一劫。现在，我正在努力补回来，好累啊，幸好我老师换同桌，把班上成绩很好的女生跟我一起坐。（就是我初中三年的同学，没想到高中还能在一班，有缘啊。）成绩一定能飞起来的！《电软》一定要买的！最后，大家新年快乐！

——重庆 傅航

小沛■谢谢你的贺卡，我们都收到了！而且小沛还特意拍了照片登在家里。

小沛要提醒你的是，千万不要因为游戏而耽误了学习。这次你正好和成绩好的同学坐在一起，好好把握机会提高自己吧。GBM也上交了吧，起码换个"好态度"，说不定家长一高兴，你那些主机就都回来了……



我要抱怨一个已经被抱怨过无数遍的问题，周围的玩家太少了……尤其是跟我一样的女玩家，说上电玩店去认识一些人吧，身为一个女性，靠近那里就会引来周遭异样的目光……打算用自己的小N诱导朋友加入游戏阵营吧，却培养了一批蹭机族，真是雪上加霜，偷鸡不成反蚀把米啊……身为一个没有联机对象的NDSL玩家真是好苦呀……

——重庆 周川力

小沛■可惜你在重庆，否则……小沛我……倒是可以……帮你介绍一些爱玩游戏的女生！玩友都是靠自己慢慢培养的，你也不用着急啦，实在不行找男生



北斗

●冬至，特意买了两袋速冻饺子上山，晚上扎营做饭的时候才发现，袋里的饺子都已经糊成一片了，最后出锅时变成了肉馅面片汤……唯一感到欣慰的就是，后来得知另外一座山上的某位同学和我是同样的下场。

●没想到这次的NDS版FF4变化还挺大，新加入的技能学习系统很好很强大，至于传说中的三周目隐藏BOSS……呃，再议再议。

●被腰斩的《超能英雄》第二季让人感觉很不过瘾，而且很明显第三季的BOSS又是Sylar，果然还是变态且招人厌的角色生命力最顽强。

●最近电影大片频发，《投名状》我还没看，因为据看过的朋友说不怎么样；《集结号》我也还没看，因为还没有朋友去看过并汇报观后感；至于星爷的《长江七号》是一定要去影院看的，无视一切客观因素，这就是传说中的积极发挥主观能动性。

「2007年你的身边发生了哪些变化」

河北张家口 徐翔坤■

1、身边游戏店越来越少了。2、对TV GAME的爱越来越多了。3、买了1年《电软》了！

重庆 周孝东■

新的朋友在玩游戏，发现了我的朋友和我有共同的爱好。

安徽合肥 刘毅■

从大一变成大二，从无机一族变成有机一族，从单身变成非单身。

贵州贵阳 张梦洁■

最大的一件事就是身边多了小Wii的陪伴，很幸福！

湖北武汉 王伟健■

又老了一岁，离高考又近了，攒的钱越来越少了，债台越来越高了，说的话越来越不着调了。

重庆 傅航■

老同学们各奔东西了，初三毕业后成绩落得很快，正在努力挽救中。

广东化州 李琪文■

我身边的变化实在太大了，PSP没了，是被老师收去的，最冤枉的是充电时被收的。

北京 杨弋晨■

1、刚刚步入大学，发现书呆子多了，游戏迷少了，郁闷！2、老师懂游戏，同学木呆呆的。

北京 王波■

1、我结婚了！一切不一样了！2、我买房了！没钱买《电软》了！3、找到新工作了！《电软》和房都搞定了！

福建福州 刘正浩■

在我看《电软》的一段时间里，班上一些网游玩家都被我改造成电子游戏的铁杆支持者了。

安徽肥东县 黄守迅■

高二变成高三，朋友们不能来玩游戏。楼下建了小公园，老爸又老了，真希望他还年轻。一堆垃圾就在握脚边，还要下楼扔垃圾。

四川绵阳 易木杨■

菜价涨了，吃不起饭了，游戏机坏了，高考落榜了。

浙江义乌 冼峰■

身边好多朋友都有360了，对PS3一点都不怎么关心。觉得PS3必输无疑。

上海 朱泉松■

和我同代的人中，知道PS3、PSP、Wii越来越少了。买主及回家玩的就更稀有了。进棋牌室"斗地主"的越来越多了。

江西九江 江航■

学习使我更忙了，出了很多好游戏，既没时间又没主机玩，《电软》不能仔细看。

河北石家庄 陈镇■

自己一人从唐山跑来了石家庄上学，除了手上的DS，便没有什么了，她现在是我的全部……





加盟啊，喜欢游戏的男生总不在少数吧。

其实女生玩游戏大可不必在意周围的眼光，他们用惊奇的目光看你，主要是存在新鲜感罢了。终归女性玩家的数量太少，而在我们看来，会玩游戏的女孩子更有魅力呢。



这几年游戏买了许多，但真正能够把一款游戏打到底的却不是很多。我觉得一款游戏是有很长的生命力，因为玩家可以不断突破自己的纪录。希望每一位玩家突破自己的游戏极限，把经典游戏进行到底，但不能沉迷于游戏，小沛，我说的对不对啊。——陕西西安 刘裕

小沛■可能是小沛让大家感到太严肃了，因为我虽然是《电软》编辑，却不是一味鼓励大家玩游戏。于是现在收到的一些来信中，也不断有健康游戏的倡导建议。小沛觉得这个道理大家心知肚明就好了，以后也没必要多说。我相信咱们闯关族里绝大部分都是懂得安排时间的。至于经典游戏，好好研究一下是有必要，不过要看是否与其他重要的事情相冲突。



玩游戏为的是什么？我不认为必须是自我挑战，从游戏中寻找最简单的快乐才是我的愿望。虽然生活中能带来快乐的不仅是游戏，但是游戏带给我们的快乐，却与其他的感觉不一样。我不明白那些所谓的高手们为什么老瞧不起我们LU，难道我们的游戏方式真的不对吗？——北京 赵冈

小沛■玩游戏的方法无穷无尽，谁也不应该歧视别人。就好比吃饭可以用勺子，也可以用筷子，只要吃饱了，谁管你用什么呢，即便用手那也叫吃饭。在编辑部里，小沛和PERFECT对战《街霸3?3》时都是使用手柄，而其他人则是用摇杆，于是他们就嘲笑我们不专业。不过我们的实力不弱啊，于是他们现在想和我们玩的时候都是帮我们找手柄，大家在游戏的过程中都是在享受各自的"爽"。只要开心，玩游戏的目的就达到了。



小沛哥，你好。（不知道你是不是比我大，我今年27了……）

看了你上期关于入主闯家的解释，我觉得你实在太冤枉了！你主持有哪里不好吗？我真的看不出来。可能是年龄大了，看事情也没那么偏激，我觉得"家长"必备的条件不是性别，而是能力和心态。通过这几期看你主持的家，我觉得你在幽默方面绝对不亚于唯夜，很多回信里的话都耐人寻味，诙谐得恰到好处。感觉以前唯夜比较低龄化，所谓的搞笑大多是依靠语气而缺乏内涵。另外你时时处处都把自己和读者摆在同等的位置上，也让人觉得很亲切。

听你说有很多人反对你主持，希望他们可以提出真正站得住脚的说法，如果仅仅是因为性别的话，那我就没话说了。建议他们赶紧去看心理医生，估计是某种荷尔蒙分泌过度了！假如仅仅为了看女生，建议他们去买《PLAYBOY》看个过瘾……

我以前一直"潜水"，可能就是因为觉得没什么可聊的，因为之前唯夜摆出了一堆自己的爱好，似乎和这些爱好不同就没办法沟通。小沛登的信内容挺宽泛的，特别是看到你上期那么恳切地言辞，我觉得是应该说几句话了。

最后，我也恳请小沛一定要刊登我这封信，目的就是为了让大家清楚"闯关族的家"这五个字究竟是什么意思，我们是因为游戏而走到一起的！——北京 袁越

小沛■你的这封信是我刚刚收到的，虽然觉得你说的话有些过激，但还是要感谢你对我的支持。其实很多不喜欢我的读者并不是因为性别问题，终归前一个的风格已经深入人心，所以他们现在要有一个适应的过程。小沛是很有自信的，相信经过不懈的努力，会有更多人喜欢闯家的。

最后重申，小沛反对在游戏的圈子里有任何CU和LU之间的歧视，同样也反对在闯家里有叶fan和沛fan的冲突。大家都是一家人，我们在这里讨论的是自己的游戏生活，这里可不是论坛的"战区"。如果有人违反"家规"的话，小心我封你ID哦。



雪飞

●圣诞节马上就要到了，大家有没有跟我一样为圣诞礼物发愁呢？我愁得倒不是该送人什么，而是该找人要什么！

●最近SONY表现不错，勇者别嚣张和啪挞砰都很出色，只可惜勇者别嚣张难度不大，很多高级怪物都派不上用场。本想买几本书看，但考虑到搬家问题，为了少些麻烦，只好暂时放弃知识。

●到年底了，是反思一下自己这一年表现的时候了。认真反思后，觉得自己就是完美，不知道大家是不是也这么想！

●想买个电视，但又不知道哪种更适合自己，最后只好暂时放弃，看来物质极大丰富也会带来些负面效应。

●过完圣诞就是新年，过完新年就是元旦，然后就就是我梦寐以求的春节了，今年春节我一定要办件有意义的大事，为来年讨个好兆头！

小沛说：我和魔王最近关系非常融洽，因为他已经不怎么欺负我了。大概是因为小沛也有了些魔性，这事问问大粽子就知道了。

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛



←王国之心　北京　草田May

这次的风格不太像你以前的作品，虽然人物还是从前的样子，但画面多了些梦幻的感觉，色彩和光线都设计得非常好。



→初号机　江西景德镇　周航

构图和头部的细节描绘非常不错，不过背景的表现就不是很好了。看得出你的意思是要让后面别太突出，但笔法较为凌乱。



→奥丁领域同人1　江苏南京　IER

很卡瓦伊啊！我指的是上半身……身材的比例还要注意一下，虽说腿长一点会好看，但比例失调就会显得人体失衡。

←奥丁领域同人2　四川成都　李韵青

充满了童话风格的画面！人物、表情、动作等等一切都没有造作的感觉，非常自然，很Q。比原作有过之而无不及。



←忍　上海　JONY

从围巾的长度看，难道你画的是那个男忍者？但“他”的身材怎么那么婀娜啊？哈哈，不过这幅画还是很不错的！



→尤娜　广西河池　韦煜

这幅画我很早之前就看过了，难道你又做了什么修改。画的是很不错啊，感觉是给尤娜加入了中国的特色。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



每个人心中都有一个寂静岭。

血污，锈迹，迷雾……除了这些，你还能在寂静岭中看到些什么？她又能在寂静岭中看到些什么？

在回答这个问题之前，请告诉我，她又到底是谁呢？是邪神的胚胎孕育而成的婴孩，或是被养父一手抚养长大的无罪少女，还是心中隐藏着无穷秘密的独特生命？我不敢肯定此时的她究竟属于哪一种身份，当然也就无从知晓她心中的寂静岭到底是什么样子。

但有一点至少可以肯定：她的眼神和紧握在手中的枪，分明告诉你，不管是怎样的寂静岭，都不会永远锁住她的心。

希瑟

绘卷

VOL.16

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

口文/荇菜

豪游根 VOL.04

主持/北斗



韩国新总统也是电玩迷 曾亲自出战电子竞技

曾任首尔市长的李明博（Lee Myung-bak），于近日当选为韩国新总统。而这位总统的一大爱好就是玩游戏！不过他喜欢玩的是在韩国比较流行的电子竞技项目——《星际争霸》。



早在2003年，当WCG在韩国汉城举行时，正是他宣布的WCG开幕。第一天比赛时，他还不满意于仅仅为比赛揭幕，还亲自挑战了前职业星际选手OgOgO,而且就是在WCG的舞台上。这件事如果在今天发生一定会更具有新闻性，因为谁听说过有总统参与竞技项目的？而且还是年轻人热衷的电子竞技。不过这位韩国新总统算是绝对的例外，大概是这几年电子竞技在韩国发展非常顺利的缘故，这位原首尔市长才会那么地积极参与。不管怎么说，有了总统的大力支持，相信未来韩国的游戏业必将会呈现出飞跃式的发展。

李明博简介：

李明博（1941年12月19日生）韩国第17届总统。出生于日本大阪，他幼年时家贫,1961年时进入高丽大学求学。36岁成为现代集团的执行总裁。2002年7月1日就任第32任首尔特别市市长,并以显著的政绩赢得了首尔市民的好评，树立了务实的形象。2007年8月20日，李明博正式成为大国家党的总统候选人，2007年12月19日击败其他9名候选人，以压倒多数当选。



玩Wii游戏≠锻炼身体

据悉，前些日子英国的一家研究机构发布了一项令一些希望通过玩Wii游戏来达到健身甚至减肥目标的年轻玩家们受到了极大的“打击”的调查报告。在这份报告中指出，Wii游戏虽然比其他电子游戏消耗的能量要多，但却远无法达到锻炼和健身的效果！

这份调查报告的正式名称为“青少年在电子游戏中的能量消耗”，研究人员使用了《哥谭赛车计划3》与《Wii Sports》两款游戏对11名年龄在13到15岁之间的青少年进行观察。通过安置在他们身上的5个特殊传感器，来测量15分钟内，他们玩游戏时的能量消耗情况。测试的结果为，《哥谭赛车计划3》：125.5 kJ/kg/min；《Wii Sports——保龄球》：190.6 kJ/kg/min；《Wii Sports——拳击》：198.1 kJ/kg/min；《Wii Sports——网球》：202.5 kJ/kg/min。

根据上方的调查报告结果显示出，Wii的游戏确实比其他的电子游戏能够消耗更多的能量，但是这种差距并不是非常明显，如果是与正常的锻炼身体和运动健身相比，甚至都可以忽略不计。在这份调查报告的最后，是这样指出的，“电子游戏的能量消耗程度与激烈程度，都还达不到青少年每日所需的必要的运动量！”也就是说，无论是传统的游戏还是所谓的新型体感游戏，都是无法取代真正的健身运动的！



←↑在Wii的玩家中，有很多人都是冲着健身或减肥的目的买的。而这份调查报告则给了这些人当头一棒。



新《街霸》电影 春丽扮演者确定

美国电影制作公司Hyde Park Entertainment近日公布了其正在筹划制作中的影片《街头霸王：春丽传说》中春丽的演员人选，在美剧《超人前传》等作品中受到关注的女演员克里斯汀·库露可（Kristin Kreuk）将扮演这一人气游戏角色。《街头霸王：春丽传说（Street Fighter：Legend of Chun-Li）》是由20世纪福克斯公司提供支持，由Hyde Park Entertainment和CAPCOM共同进行拍摄制作的最新好莱坞影片，预定于2009年公开。与当年以维加为主角而拍摄的好莱坞旧版《街头霸王》不同，本片将以《街头霸王》中的经典角色春丽为主角，构筑全新的原创剧情。本片的导演是曾经执导过电影版《毁灭战士(DOOM)》的安德烈·巴托维克（Andrzej Bartkowiak）。本次选定扮演片中主角春丽的克里斯汀·库露可出身自加拿大，父亲是德国人，母亲是中国人。在美剧《超人前传（Smallville）》中，克里斯汀饰演主角Clark暗恋的女孩Lana Lang，给观众留下了颇为深刻的印象。在《街头霸王：春丽传说》中起用一半亚裔血统的克里斯汀饰演春丽，是本片导演考虑了春丽的原始设定下作出的决定。不过从演艺经历来看，克里斯汀并没有过拍武打戏的经历。本片中将如何表现《街头霸王》中华丽的武打场面，目前还不得而知。







网上流传DMC4走光图片

最近在网络上突然出现了一张本作女性角色的露点截图，立刻引发了争议。仔细观察网上流传的那张所谓“露点图”不难发现，实际上这幅截图中的镜头在之前的宣传片里曾经出现过多次，只不过当时官方公开的影像中，这位身材惹火的白衣女郎确实是穿着内衣的。那么为什么到了这张截图中又会变成“走光图”了呢？

根据最早放出这张露点图的UKresistance网站称，他们也是从匿名渠道获得的这张截图，因此其可靠性无法验证。但鉴于游戏尚未发售，因此不能排除这张截图是从开发小组内部流传而出的可能性。事实上让游戏角色脱衣的现象早已不是什么新鲜事，许多游戏的PC版在网络上都可以下载到所谓的“脱衣补丁”。再加上现在“PS”这种图片编辑工具不少人都玩得极熟，所以这张“走光图”是被人恶意（或者说是无聊）修改后再匿名上传到网上的可能性极大。

说起来，去年也出现过《古幕丽影·传奇》由于开发人员疏忽而暴出裸体镜头，最后被迫返工的事件。但此次的走光事件，CAPCOM官方目前并未对此事做出反应，相信CAPCOM是不会在如此重大的问题上犯下低级错误的。

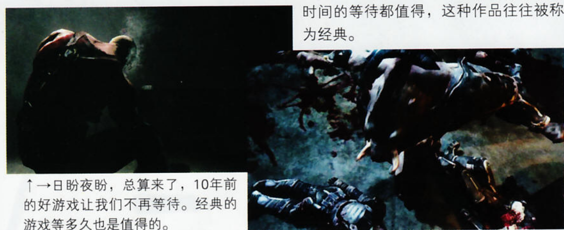


↑这张所谓的“走光照片”在官方的视频中有同样的镜头，实际上并没有走光。



跳票十年的游戏终于露面

在游戏界内，跳票是家常便饭，但一个已经跳票近十年的游戏居然还会再露面，这不得不说是奇闻。今天《永远的毁灭公爵》给我们好好地上了一课。制作方3D Realms表示《永远的毁灭公爵》或许不会永远跳票。这个工作室刚刚在圣诞聚会上播放了一段游戏影像，并且已在互联网上放出。同时还有一张新的游戏图像流传了出来，跳票王《永远的毁灭公爵》，如果不再跳票，那么它将在2008年底正式上市，但官方还没有给出确切的消息，希望不会是一段影像之后又是漫长的等待。日盼夜盼，总算来了，10年前的好游戏让我们不再等待。衷心希望3D Rrealms能真的带给我们一个伟大的作品。能在画面、游戏性、剧情等等各方面都很吸引人。如果它真的足够强大，那么我们十年来的等待也算是值得了。如果它的强大，能让玩家记住它的时间比等待它的时间更长，那么，多长时间的等待都值得，这种作品往往被称为经典。


↑→日盼夜盼，总算来了，10年前的好游戏让我们不再等待。经典的游戏等多久也是值得的。



沉迷音乐游戏 火箭战绩不佳

近来火箭队整体战绩不佳，大部分球员无心恋战，而这却很可能是游戏惹得祸，火箭队的球员们在不久前迷上了两款音乐游戏，原来是平日里就非常喜欢玩电玩的前锋巴蒂尔将他新近在玩的两款XBOX360上的新游戏《吉他英雄3》和《摇滚乐队》带到了火箭队中，并且强烈推荐给他的每一位队友们。害得大伙纷纷扔下手中的篮球，改而抱起了吉他状的操控器疯狂享受游戏的乐趣。麦蒂、海耶斯、布鲁克斯……火箭队上至球队老大下至板凳小弟，人人两眼放光兴奋异常，全身心投入到音乐和游戏中。因此现在火箭队的球员更衣室异常热闹，更像是乐队的排练房。如果火箭队还是战绩不佳，恐怕不久之后，火箭队的连败总结中会再加上一条罪状——玩物丧志。





机动战士高达 游戏改编漫画

《Climax U.C.～交织而生的血统》(《机动战士ガンダム クライマックスU.C. 纺がれし血》)，这是一部由森田崇所著，根据PS2游戏《机动战士高达～Climax U.C.》改编的漫画，已在日本著名动漫杂志《ガンダムエース》上连载完毕。全作品共分两卷，全10话，漫画描绘了联邦政府高官的独生子“卡姆那·立花”少尉与其小队同伴们艰苦卓绝的战斗故事，及与他的子女两代人之间的恩怨纠葛，时间跨度从宇宙世纪0079年～0123年约40余年。漫画绘制精美，剧情曲折动人，其中包含了历代高达的众多著名战役，故事以两代人的视角透视整个战争，通过对亲情，友情与爱情的描绘，反映出战争的无奈与残酷。

漫画的单行本已由角川书店发行，并且有繁体中文的汉化版本，感兴趣的朋友可以找来欣赏一下。





《铁拳》电影版有救没救?

当今游戏改编电影的成功案例只有《寂静岭》与《生化危机》，很显然恐怖题材更容易在电影领域取得成功，而要说到失败者，就可谓不计其数了。前段时间被笑掉大牙的以格斗游戏《死或生》改编的电影版，除了几场动作戏还有看看头外，其水准根本不够上院线的（这片居然还被引进国内，不知道是不是吃错药……）。没想到前者刚倒下，后面又来了。曾经被小小炒作一下后便销声匿迹的《铁拳》电影版再次被提上了日程，尽管被人们关注的演员方面还没有新消息，但导演已经是板上钉钉——由曾经指导过电影《狂蟒之灾2》、《威鲸闯天关2》、《万圣节4》等电影及热门电视剧《越狱》的德怀特·利特尔，将成为这次《铁拳》电影版的导演。《铁拳》电影版预计将于2008年2月4日正式开拍，故事将以游戏中各人物间复杂的关系为线索，众多格斗家将与大会组织展开对抗。本片的上映日期还未确定。早在2005年，曾有报道称演员名单已经确定，包括金城武、范文芳等都将加盟，如今不知是否还会做数。但电影质量实在令人担忧……





iPodMP3增加游戏新功能

提起可以听音乐的便携式掌机，人们马上想到的就是拥有强大的附属机能、可以当作MP3使用的PSP，但是，众位看官可曾知道，就在游戏掌机向MP3进军的同时，某知名视听品牌也将触手伸向了游戏界。

近日，iPod（苹果公司）日本分部正式宣布，第三代iPod nano、iPod classic和第五代iPodMP3只要花600日元就可以从网上下载3款游戏到MP3主机上，其中就有NAMCO大名鼎鼎的《吃豆》，虽然目前看来，可以下载的只是些入门级的小游戏，但是殊不知，NAMCO、SEGA、SONY等知名游戏软件制造商已经纷纷加盟iPod，不久就可以玩到在iPod上玩到《索尼克》这类大作了。

游戏掌机的销售热点是吸引喜欢游戏的人，而iPod的高质量视听效果则是吸引消费者的一大利器，在iPod附加游戏功能以后，一定会分流一部分想购买便携式视听设备的玩家。

在任天堂、索尼独霸掌机市场的今天，iPod的加入虽然不会打破这双强垄断的局面，但是，千万不要给它任何的机会，谁又能保证星星之火不能燎原呢？虽然这些附属游戏的新机能在日本已经成功进入了市场，但是中国的消费者要使用iPod玩游戏，相信还要耐心的等待一些时日。

不管怎么说，拿着时尚小巧的iPod玩游戏，这确实是一件令人神往的事，加油吧，苹果！















小岛の视点

美国漫画界革命先驱者与小岛之间的亲密接触。

Hungry for Some Snake?



Vol.03

在美国漫画界引起革命的人物

2005年9月28日下午，在东京市与弗兰克·米勒（Frank Miller）进行了一次谈话，米勒先生是来参加电影《罪恶都市（SIN CITY）》在日本的首映式。

《罪恶都市》改编自弗兰克·米勒创作的同名漫画，由著名的罗德里格斯担任导演，布鲁斯·威里斯也在其中有精彩演出。

《罪恶都市》描写的是一个阴暗、没落的城市，到处是狭窄的街道、破旧的楼房、遥遥欲坠的露天楼梯，这里仿佛永远没有白天，社会上的各种失败者都在这里集结，跟他们打交道的是腐败的警察、高大健壮的罪犯和性感妖娆的妓女。其中的黑暗元素被放大到了极限，这就是米勒的漫画，当年米勒凭借《罪恶都市》一举夺得美国国家卡通奖等众多奖项。所以不得不说米勒是一个在美国的漫画界引起革命的人，就像日本70年代诞生了动漫一样，他使美国漫画踏上了一个更高的台阶。从人名的制定、原作到绘画全部由米勒一人包办，这在分工制盛行的当时是不可思议的。而且放弃了传统美国漫画中多彩的颜色，单调的黑白页面在当时的人们看来简直是一个异端。



米勒的登场颠覆了美国漫画界的基本常识，他打破了广义上美国漫画的范畴，他的作品是专门为娱乐成年人而创造的，他作为艺术家的同时也是一个先驱者、革命家。我非常喜欢最初开辟道路的人，我非常尊敬他。从米勒先生口中，了解了一些漫画界的艰辛和对作品的向往。今天的谈话持续了1个半小时，我说道，“在电影中扮演南茜的杰西卡·阿尔巴是我的偶像。”，“全世界的男人都喜欢她。”他这样风趣的回应我。米勒是一个充满善意、让人觉得亲切的人。

分别的时候，我请他在10年前在日本发行的《hard-bailed》（原作：弗兰克·米勒）上签名留念。5年前，一次偶然的机会，我见到了《hard-bailed》的画家杰夫·德罗，不知道为什么，这两个非常有名气的人，刚见到我的时候，都叫我老师。这就是动漫的力量吧，我想。

导演罗德里格斯在电影中运用了数码影像效果，给漫画中的人物赋予了第二次生命，将不可能办到的变为可能。充分展示了数字化的威力。

毛利君的演讲如小说般精彩

2005年9月29日，星期四，秋高气爽！平日里司空见惯的东西都变得不同了，走在路上的行人是那么的迷人。人们不是用眼睛来看世界，而是用心来看世界，就是这样。天气好的话，心情也格外的好。大厦反射的阳光也显得温暖柔和。给这干燥无味的人工城市带来了一丝生气，四季分明的东京真好啊。注定今天一天都会是个美好的一天。

从上午开始一直到傍晚都在接受毛利君（曾经作为外籍雇佣军在国外参加过数次激烈的战争）的军事讲习。讲习内容涉及枪支的使用方法、军事作战中的基本常识等一些基础的东西。从开始《MGS1》开发的时候算起，我已经参加过三次了，但是对于最近才加入小岛组的年轻人来说，这应该还是他们的第一次。包括开发小组中的女性成员和音效工作人员在内的所有《MGS4》小组成员全部集结在这里，大家听得非常认真。

毛利的演讲非常有意思，虽然所涉及的内容都很专业，但是就像小说一样引人入胜。单单是听讲座这件事，就给我很大的启发，就像是打开了我心中的一扇门，一旦踏进去就让人不想回头了。

年轻的开发人员了解了一千所不知道的东西，这让他们非常兴奋，但另一方面，也因为知道了一些一直隐藏在幕后的真实消息，而不免浮现出些许困惑。如果不知道那些阴暗面，过着一无所知的平静生活，该是一件多么美好的事情啊，但是既然加入《MGS》的开发，这一切都是不可避免的。

在这之前对大家进行过详细的解说，来不来听由自己决定，因为是企业所以不能采取强制措施。在这个和平的日本，还是不知道这些比较幸福吧。但是，既然是向全世界的玩家推出的《MGS》，即使是游戏也要全力以赴认真去做。不能掩盖事物的真实面目。

之后要进行严格的军训，然后再安排实地训练，全部都是真枪实弹，最后还要前往海外。

陪我走过10年风雨路程的“朋友”

终于要与我使用多年的记事本说再见了。那还是妻子送给我的礼物呢。被我蹂躏了将近10年的记事本的边角处已经变成了黑色。

10年来，它一直陪伴在我的身边，不知不觉，本子的内兜已经积满了医院的挂号单、和朋友一起照的大头贴、购物的收据和IC卡的密码之类的东西。总



之，它的肚子鼓得涨涨的。这家伙与其说是一个记录的媒体，不如说是回忆的综合更确切。就像生死与共的兄弟一样陪伴在我的身边。一些平时不知道该不该扔掉的东西，就先暂时放进记事本里，但都是一些不重要的东西。但是另一方面，它们又都是使我回忆起生活的美好瞬间的一些重要线索。与久已不相往来的人在一起的大头贴、早已忘了味道如何的饭馆的菜单、搬家通知的小纸条（根本想不起那人是谁）。对我来说，记事本就像是时光的密封舱。每次看到这些总能唤起我的一些美好回忆。

我不喜欢电子记事本，没有纸的那种感觉，所以我从来不用它。可以随心所欲地写下各种各样的文字、画各种图形，根据当时的心情画出的图画效果也各不相同，有的非常写实，有的则是涂鸦一样草草带过。这一切都可以自由掌握，在记事本（纸制）上。下笔的力度、字的大小、整齐程度，所有的细节都清晰的记录在上面。在电子笔记本上却不可能将它们表现出来，虽然我写的字很丑，但是如果连记事本也变成电子的话，我想，我就不会再用它了。企划书、日记（博客）、决策书、邮件，所有的一切都被电子化了，对于手写品来说，记事本应该是最后的阵地了。

我总是准备两个记事本，一个记录每天的日程安排，另一个记录一些突发奇想的点子和报告事项。有时候也在上面画一些东西，使用樱花牌的圆珠笔，绿、兰、橙、粉、紫，这些都是在我的记事本上可以经常看到的颜色，当在纸上发现这些带有颜色的笔迹的时候，马上就会知道，那是谁干的了。使用这么多颜色的，除了我没有别人。这也就相当于我的“小岛印章”。在开发临近终了的时候，圆珠笔的笔芯经常被我浪费使完。

即将取而代之的新记事本，是FILOFAX的（英国制造）。作为75周年纪念版限定发售的商品，全世界只有250本，而且这本子的上面还附有限定版特有的编号，在伊势丹我幸运的入手了最后一本，但是它的编号让我不是很满意，不过对我来说已经相当满意了，这家伙将成为我新一代的记事本。

名越武艺帖

游戏画面的进化并不能取代游戏内容的趣味性，好看并不代表好玩。

Vol.10

7年前，名越对游戏的未来发展进行了展望，NGC在当时还属于尖端科技，对画面的精益求精几乎成为所有游戏发展的大方向，名越在当时就这种普遍存在的跟进现象表示了自己的担忧。□责编/蔬菜汁

第十回 对游戏的未来形态进行展望

大家是否定期阅览游戏杂志呢？我由于工作的关系并不是每期都看，但是最近我却从游戏杂志中发现了一个问题。不知道为什么，翻开杂志时，那上面的游戏画面看起来都大同小异，而且每个画面都比较阴暗。唯一与众不同的也就只有是体育类型的游戏了吧？但是最近其中加入了大量深夜比赛和傍晚比赛的游戏场景后，阴暗的部分也慢慢增加了起来。

这是为什么呢？想一想其实这是显而易见的，最近的游戏越来越强调画面的质量，所以不可避免的产生了这种结果。



在CG动画中，特别是在提高真实系动画的画面质量的时候，总是对视觉特效的机能产生一定的依赖，并且这种倾向还在不断的加深。可以说，只要付出某种程度的努力，就一定会获得比较高的评价。在这些特效机能中，有两个有代表性的，一个是lighting（注1），另一个是particle（注2）。当为爆炸和室内照明增加某种真实效果的时候，它们是最常用的表现手法，因而经常被人们所使用。为了增加这些效果的强度，经常选用深夜和密室等游戏画面，所以自然而然的阴暗的场景越来越多。因此，只要翻看时下的游戏杂志，上面各种各样的游戏镜头看起来都如出一辙。

确实，这些美丽的灯光效果和近乎真实的爆炸场景都非常好看，但是只要看一次也就足够了，难道不是这样吗？至少我自己是这样想的，能不能找到其它的表现方法？只要日复一日的努力寻找，一定会找到合适的表现方法。但是即使找到了新的表现手法，最后该怎么样来使用呢？即使制造了更加真实的爆炸场景也未必能就因此做出更好的游戏来，换句话说，比起强烈的视觉冲击，在游戏中加入自己的创作热情才能给游戏增加特殊的魅力，从而创造出优秀的作品。技术上当然不能落后，但是也要看到游戏中的其它方面。

从目前最新锐的Xbox和NGC上，我们看到了具有划时代意义的游戏画面，如此看来以后的游戏，视觉画面以及音效的质量将会大大提高。光是看到这些精彩的游戏画面就已经让你欲罢不能了。而且，还会出现一些游戏主机的周边设施，将它们与主机结合在一起使用的时候，会将画面、音效等机能再次提升。可以说，有了这样出色的主机，游戏的生命力将会大大延长，但不管怎么说，这只是游戏主机在单方面的进化，新机能、高性能一定会大受欢迎，这是毋庸置疑的。

以上，我们只是谈到了新主机视觉效果方面的话题，但是在主机的进化中还有其它很多重要的元素，那么以后的主机会进化到什么程度呢？我们不妨试想一下。

就拿Xbox和NGC为基点计算，来构想一下10年以后的主机的未来形态吧。

首先，我们试想一下画面上会进化到什么程度。如果那时绘图的方法没有大的飞跃性的变化的话，用多边形构成图像的基本构成应该也不会有所改变，也就是说，应该只是多边形数量上的变化罢了。那么下次可以绘制出多少多边形呢？1兆？如果是这样的话，制作3D画面的时候就完全不用考虑多边形的运用数量了，再加上几种立体强化技术的应用，轻而易举的就可以制作出一个看起来和真人一样天衣无缝的，真正意义上完美的CG人了。

如果多边形的数量得到提升的话，那么CPU的运转速度、计算机的内存容量、其它图形绘画的性能都会大幅提高。

最后，前面已经提到过的网络服务方面，不用再特意去游戏店里购买游戏，通过高速网络，可以直接将游戏下载到自己的硬盘上。利用实时高效的通信机能，也许会出现专门的频道，供玩家下载游戏或厂家制造的宣传视频。通过网络频道，甚至可以直接接受广告商提供的赞助费。

以上说的近乎实时传递的图像、高速的通信服务、以及利用网络进行的宣传企划等全都与目前的“卫星传输”有着惊人的相似之处，不是么？

游戏机不也是同样的道理么？



所不同的只是电视方面可以进行互动交流，比如在进行综艺节目的时候，与电视机前的观众可以进行互动之类。怎么看起来，电视节目的发展越来越靠近游戏的范畴呢？好像有什么地方不对劲。

没错，其实这就是这次推测出来的最终结论。

现在，游戏机正与附属了卫星传输端功能的电视一样，朝着和电视一样的方向发展。最后游戏机的命运会不会与电视一样变成“附属机器”集成品呢？以前，一台电视只能收看单一的频道，随着大众需求的增加，电视频道也慢慢多了起来，不仅是单纯地增加了频道的数量，而且电视节目还被细分成诸多类型，甚至出现了面向个人的收费型的有线电视。

换作游戏机的角度，游戏机最初只是作为电视的附属品而被制造出来的。就像电视节目数量的增加一样，最初，一台游戏机上只有固定的一个游戏，随着技术的进步，主机和游戏软件的概念也应运而生，各种类型的游戏开始出现，并且还诞生了专门供给游戏的软件制造商。但是，想要玩某个游戏的话就必须提前拥有主机，这是前提。电视频道和游戏软件的发展过程很相似吧？

当谈到这个话题的时候，有人说，“电视有很多种品牌，但是三菱也好、索尼也好，只要买一台就能收看所有的电视节目。游戏机方面却始终延续着旧有的观念。”旧有的观念都是在初始状态下产生的，就像“电视=看固定的特殊频道的机器”、“洗衣机=洗衣服的机器”诸如此类，家电都有它们固有的特殊机能，这是陈腐的旧有观念。

我想说的是，电视确实是看电视节目的机器，但是只要使用了更改使用目的的外部装置后，电视就拥有了其它的功能。和这个道理一样，游戏机通过网络功能也应该可以增加近乎于调谐一样的功能，如果要给游戏机附加某种功能的话，通过附属机器就可以实现了。

我们不妨这样想，主机战争在未来也许会变成附属功能大战。那么，下次再会。

名越History——《梦游美国》/1994/街机

这款街机游戏在当时号称世界上速度最快的赛车竞技游戏。时速超过300公里、超近距离的竞技、爽快的漂移都使人热血沸腾，不光是游戏的内容，就连其中的音乐也成为人们谈论的话题。后来被移植到“土星”上，好听的主题曲更是被玩家们所喜爱。之后又相继在家用机和街机上推出了《梦游美国2》、《梦游美国2001》等后续作品。

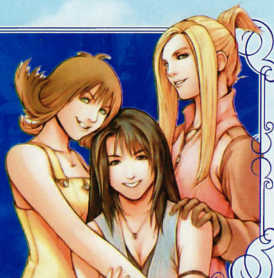
注1：lighting，是一种光源处理机能，在以前只能模仿太阳光源，但是最近可以同时处理负数以上的光源，光源的种类也增加了不少，大大丰富了光源处理方面的效果。

注2：particle，视觉特效的一种，主要在爆炸等场景时应用，可以将能量扩散中的颗粒细微地表现出来，除此之外，还应用在烟和毛发等视觉效果的表现上。



反击的狼烟，逆袭的最终幻想XIII，必将成为PS3格纳库中锋利的武器！！

电玩范特西



今年是最终幻想20周年华诞，20年来，系列在无数的鲜花、掌声和期待的目光中，渐渐长大。坂口博信创造、孕育了《最终幻想》，但他现在又把它看成竞争对手，现在记者有幸访谈到这位最终幻想之父。



寄语风中，游荡的心中，带来云彩的明天急促的声音。
在月光晃动的镜中，有一颗颤栗的心。
流动的繁星洒落，饱含柔情的泪，多美好。
如果两人能够携手同行，想和你同行，携手漫步在你家的街道。
温柔的话语，在幻云破碎的明天传来遥远的声音。
月光似水的镜中流动的心，闪动的星星，流淌出难以隐藏的眼泪，多美好。

——现在问的话，有些不好意思开口，您是怎么加入制作《FF》系列的呢？

坂口博信■ 这个问题已经被无数记者问过了（笑），当时《勇者斗恶龙》刚获得成功，大家都意识到在FC红白机上应该继续开发更多的RPG作品，我也是这样想的，当时已经发布的正在开发中的游戏共有《大力神海格里斯之荣光》等4部，《FF》也在是其中之一。

——但是在《ファミ通》杂志上，似乎《FF》比其他的作品更受到重视呢。

坂口博信■ 嗯，其实现在将当时的情况讲出来也无所谓了，其实那时候拿着开发中的ROM跑到了另一个有名的杂志社，结果却吃了闭门羹。

——哎？

坂口博信■ 他们觉得那样的软件不值得刊登，只有《ファミ通》最后给了我强有力的支持，直到现在我都很感激他们。

——当时有多少人参与制作呢？

坂口博信■ 我、负责宣传的竹村、还有企划石川浩一（《圣剑传说》之父）、浅井，程序员ナーシャ・ジベリ、美术绘画涉谷员子，音乐植松伸夫（《FF》系列的作曲家），基本上就是这7个人，当时隶属同一公司负责其他游戏的田中弘道（《FFXI》制作人）的游戏开发小组一开始就有20人左右，由此可知《FF》在当时是多么的没有人气。

——开始的时候没受到重视啊。

坂口博信■ 确实没有人气……（笑），我感到我的小组面临着严峻的考验，听到石井、竹村等人说出了泄气的话后，我反而因此鼓起了斗志。

——也就是说，当时谁也没想过这部作品能成为人气大作了？

坂口博信■ 因为人数很少，所以当时没想到会大卖，之所以叫最终幻想，其实还有这样一个意思，就是认定这个游戏出来后也就OVER了，然后继续回学校读书，因为是保留学籍一年，所以即使回去了也没有任何的朋友了，一切都终结了。

——但就是这个冠以"最后"之名的游戏，一发售就有40万张的销量，突然就成为人气大作。

坂口博信■ 最初预定库存是20万张，当时ROM的制作周期要花费2到3个月左右，所以也就限制了发售的最终数量。我坚持"以后再也不会作出这样的游戏了，无论如何请增加到40万张库存。"，于是在公司内部引起了很大的混乱，开发费用上亿，对公司来说是一次相当大的冒险，所以为了钱的问题下了很多工夫，但也正因为经营者的支持，使《FF》能够最终获得成功。非常感谢他们。

——天野喜孝的画风非常有冲击力，您是怎样让天野加入的呢？

坂口博信■ 最初石井向天野提出邀请，但是我并没有特别在意，有一天，在某杂志上忽然看到一幅画，"这个太棒了，这就是我想要的。"石井答道，"那就是天野画的。"，于是就确定了最后人选。

——天野的画与《FF》相当的配啊。

坂口博信■ 天野的画有一种无形的力量，但是制作到游戏里相当吃力，负责美工的涉谷员子等人付出了相当大的努力呢，很想借此机会将所有初代《FF》的开发者聚一聚。

——从《FFII》开始，开发阵容变成开发奇数的小组和偶数的小组两个部分，变数很大啊。

坂口博信■ 从《FFII》开始制定了本系列以后发展的大方向，当时希望每代都有大的变化，没有什么具体原因，但就这样一代代继承了下来，《FFI》、《FFII》、《FFIII》虽然都在同一机种上，但是每代都有很大的技术进步，这也是《FF》向前发展的一个重要因素。

——《FF》随着主机的进步，也慢慢地成为了超大作。

坂口博信■ 《III》的时候，与《少年跳跃》的鸟岛和彦（原《少年跳跃》的主编，曾负责《龙珠》的编辑，现在集英社的取缔役社长）进行了初次会面，讨论了《FF》的发展问题。因此《IV》开始有了很大的变化，SFC的机能将游戏带入了动画、漫画结合的新境界。但是也有人说，《IV》的自由度受到了很大的限制。随着主机的升级，制作人的主导意识也必须发生变化。

——《IV》以后开始成为RPG的典范了吧？

坂口博信■ 那以后渐渐加入了很多新人，设计方面有皆叶英夫（《VII》、《VIII》、《X》的美术监督）和高桥哲哉（《异度装甲》制作人）、野村哲也（《VII》、《VIII》、《X》的角色设计），画面水平的提高，并不仅仅是主机升级的结果，这些人也起到了相当大的作用。另外，企划方面，北濑佳范在完成了GB的《圣剑传说》之后，马上投入到《FFV》的工作中。

——这么多大人物啊，那么坂口先生当时负责什么呢？

坂口博信■ 不是制作人而是导演，负责现场的指挥，但当时北濑那个狡猾的家伙也作着同样的工作，记得在《IV》中有一个世界崩坏的大场面，那家伙为了这个而组织了一个自己专用的程序设计小分队，这么兴师动众只是为了将那个场面做好而已。

——"狡猾"？呵呵，那么当时其他人在做什么呢？

坂口博信■ 皆叶负责背景画面，但是他总是将自己喜欢的不搭调的人物画到背景上。

——嗯？那是什么？

坂口博信■ 皆叶的动画制作那是相当的出色，但是太沉迷了就会将喜欢的人物不经意间画出来，为避免陷入自我满足的状态，我希望他们多说一些，在《FF》之前的作品有过陷入自我满足而失败的经验，所以有人时刻警惕自己，这其实是一件好事，对一些玩家提出的问题，我们也进行了耐心的考虑，所以游戏整体很通俗易懂。

——以前，您是培养《FF》一路慢慢长大的人，那么现在作为竞争对手，您怎么看呢？

坂口博信■ 在战国时代，发现自己面前的敌人是自己的儿子，但是为了前进也非打倒他不可……并不是因为他是对手，而是要不断变得更强。作为商品，《FF》已经获得了很大的成功，我想它贯彻了用最新技术勇攀高峰的独一无二的那种精神。

——原来如此，那么对坂口先生来说，《FF》是什么呢？

坂口博信■ 拥有我以前的精神的，并非商品的作品，每次都注入了魂一样的精神，开发中途不管涌现出什么念头，都全部注入其中，为了超越自己而制作出新的东西。希望以后的《FF》能将这种精神保持下去。



七曜 **"我"已经满了二十周岁了。**

最终幻想，不是最后的幻想，而是究极的幻想。走过了20年的岁月，往时的记忆，现时的幽忆，来时的追忆。它至今依然光彩夺目，醒时的梦，影中的光，沉醉的诗，朦胧的月，无尽的幻想。

花开花谢，看尽世间风云
花谢花开，最终幻想永不终止

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.11

《合金装备》系列的一大特色就是，游戏中的许多设定都来源于现实世界，特别是在时代背景方面很有现实特色。在MG2中出现的"桑给巴尔岛"是由Big Boss暗中建立的佣兵制军事国家，不过现实中的桑给巴尔岛尽管也是存在的，但是与游戏中的则完全是两码事。这里风景宜人，是有名的度假胜地，它被人们誉为"世界最香的岛屿"……

桑给巴尔岛（Zanzibar），是《合金装备2》（Metal Gear 2：Solid Snake）中的舞台。游戏中的故事背景基本如下：1999年，世界开始面临能源危机，整个世界经济陷入一片混乱之中。来自捷克的天才生物学家Kio Marv博士他发明的OILIX是一种能够将原油高度精炼的微生物，能够极大地提高对石油的利用率，然而关键时刻Kio Marv博士被神秘组织绑架……调查后的结果表示这一切都与"桑吉巴尔岛"有关。在游戏的设定中，桑吉巴尔岛是1997年突然在中东成立的军事民主制度国家，其成立之后，独联体政府曾经马上派兵加以镇压，然而桑吉巴尔岛政府通过招募大量的雇佣兵精英组成军队成功击败了独联体部队的进攻并最终宣布独立。在这场被人们称为"佣兵战争"的事件结束之后，桑吉巴尔岛给人们留下的印象就是一个拥有强悍佣兵部队和大量防卫森严的军事基地的国家。

当然，现实中的桑给巴尔与游戏中的完全是两码事，其是坦桑尼亚联合共和国的组成部分，由两个较大的珊瑚岛——桑给巴尔岛、奔巴岛以及邻近的20多个小岛组成。其中桑给巴尔岛除西海岸为砂岸外，其余90%是珊瑚海岸，南北长85公里，东西宽40公里，面积1658平方公里。桑给巴尔岛总人口约100万（2003年），岛上90%居民都是伊斯兰教徒。由于其邻近赤道，气候终年温热，最高温度约34°C，最低温度21°C。

在波斯语中桑给巴尔的意思是"黑人的土地"。1503年－1508年葡萄牙人侵占了桑给巴尔，1698年阿拉伯人推翻了葡萄牙殖民者的统治，并于1710年占领了桑给巴尔。19世纪中叶，英国殖民者侵入桑给巴尔，1884年德国从英国人手中夺取了桑给巴尔。1890年11月4日，英国和德国划分势力范围，根据英德条约把桑给巴尔划为英国保护国。1963年12月宣告独立，成为苏丹王统治的君主立宪国家。1964年1月，桑人民推翻了苏丹王统治，成立了桑给巴尔人民共和国。1964年4月26日坦噶尼喀和桑给巴尔组成联合共和国，同年10月29日改国名为坦桑尼亚联合共和国。



↑这个就是MG2中一个基地中与敌方一名BOSS的战斗场景。

看了上面这段桑给巴尔的历史简介，我们可以发现，当地的居民在这将近五百多年中一直都是在被外国的殖民者们所奴役，这是一部漫长的血泪史。反观在《合金装备2》的游戏中，由于本作的开发是在80年代后期，当时正是冷战结束和前苏联解体后没多久，再加上游戏的主要立场面还是站在美国这一面的，所以如果仔细玩的话，就会发现这种带有色彩的世界观还是很明显的。

现实生活中，桑给巴尔是非洲海岸最早接受伊斯兰教的地方，自从坦桑尼亚成立后，这几十年里桑给巴尔模仿西方实行多党民主制，每年选举争吵，民族分裂，伊斯兰的教长们看到党争的混乱局面，提议恢复以伊斯兰治国、全体人民团结在伊斯兰周围，服从《古兰经》的统一思想。或许正是因为这个原因，西方国家对此一直非常感冒，有了上面这些认识，《合金装备2》中Big Boss以桑给巴尔岛为基地、建立军事国家等等设定就似乎更加"合乎情理"了。

其实纵观整个合金装备系列，类似的设定经常都能发现得到，尽管MGS只是一个虚幻的世界，但其许多背景设定都是以现实为基础的。不过这种情况主要还是在早期作品中的感情色彩和倾向比较明显和严重，到了MGS最近的几代作品中就要好多了。从某种角度上来讲，MGS就是小岛秀夫的个人作品，MGS的成长史也是小岛秀夫个人的成长史，每一次新作中主题思想的变化也是小岛自己在漫长思索后的改变。



北斗 From "燃烧战车"……

其实个人最早接触本系列，是从FC版的《合金装备》开始的，当时在我国又称为《燃烧战车》，头一次玩到这种类型的游戏，从此爱上了MGS。

世界最香的岛屿 桑中两国友谊溯源

桑给巴尔又称"丁香岛"，被誉为世界上最香的岛。每当丁香花盛开的季节，整个桑给巴尔变成了一个香气醉人的世外桃源，游客们无不沉醉其中，流连忘返。桑给巴尔同时又是世界顶级的海滨度假圣地，绿松石般的海水和洁白的沙滩让美国的《旅游》杂志评其为东非三大必到目的地之一。这里的旅游接待设施齐备，可以为游客提供世界一流的水肺潜水和深海捕鱼等旅游项目。桑岛上的石头城历史悠久，漫步城中，游客可以看到许多有着典型阿拉伯风格的建筑，还有当时在非洲盛极一时的奴隶市场遗址、出售香料的集市、华丽的教堂、精心雕琢的门饰、曲折幽静的小巷、这一切都会让你联想到神话传说中描述的世界。



桑给巴尔和中国的友谊可谓源远流长，在中国典籍中，美丽的桑给巴尔被称为"昆仑层期国"或"层拔国"。宋代周去非写《岭外代答》（公元1178年）中介绍"昆仑层期国"在西南海上，出产有大象牙、犀牛、大鹏、骆驼鹤（驼鸟）和野骆驼。赵适于1225年写成的《诸蕃志》中写道，"层拔国而接大山，其人民皆大食种落，遵大食教度。"书中记载人们"缠青番布，蹑红皮鞋"，食物有"饭面烧饼羊肉"。出产有象牙、生金、龙涎、黄檀香。这些物产皆供输出，与中国、印度、阿拉伯国家进行贸易。据《唐书》和《新唐书》所载，元和年间，曾有河陵国使者随带僧抵（桑给巴尔）人来到中国长安。宋代特别是南宋时期中国与东非沿海各国的交往有了进一步的发展，层檀国（即桑给巴尔）曾两次派使节访问中国。

游戏中的军事国家解密，还你一个真实的桑给巴尔

第一回 煌天封尘入冰霜 天弓出尘驭瑶光

我流连舞·无双皆传

品无双古韵，赏天下风光，闻千古轶事，观新晨乐章。初次见面大家好，七曜这厢有礼了，欢迎光临无双专栏，希望通过本栏目，能让大家沁心于无双，召集无双饭的归属感和共鸣感。□文/七曜



欢迎大家光临本栏目，这是由七曜为大家主持的新专栏，"我流连舞——无双皆传"。讲述关于无双的一切文化要素，包含历史、地理、神话、传说、背景、风俗、军事等等。以揭示无双内涵和底蕴，正所谓知其所以然，才会对无双更有爱。关于栏目名的设计，"我流"就是指七曜的风格，"连舞"表示是连载栏目，"无双"就是指主题，"皆传"是包含无双方方面面森罗万象的内容，简单说来就是"七曜说无双"，把自己对无双文化的理解与大家分享，初来乍到，还请大家多多指教。

笑看三国云卷云舒，淡观战国潮起潮落，KOEI推出的无双系列经过8年来的沧桑风雨已经锤炼成为一个名作系列。在系列众多花团锦簇的模式中，谁取代不了一枝独秀的无双演武模式在玩家心目中的地位。因为或忠于史实、或原创虚构的剧情，一直被大家所津津乐道，毕竟无双的剧情是以历史背景为基础，需要文化来烘托和升华，角色、武器等要素也都是依附在文化的直感上才显得风采四溢。角色通过事件而被人所熟知，事件因为角色的代言而被人传诵，毋庸置疑，文化底蕴是无双系列不可或缺的瑰宝之一。本栏目一般会分为三国篇和战国篇进行，为大家陆续介绍游戏中武将的称号来历，武器的渊源，道具、技能、服饰的出处，著名战役战场的回顾，武将家纹的解析等等……等等……首期会为大家介绍在真·三国无双5中消逝的星光和战国无双2猛将传中高天原之弓神。



七曜 爱上无双是缘，无双让我无怨无悔！

第一次接触无双是2001年，当年因为它和最终幻想10入手了PS2。相信很多从真·三国无双2开始接触无双的朋友和我一样十分怀念当年那份血染沙场，折戟沉沙的记忆。

真·三国无双5中消逝的星光——星彩

星彩是真·三国无双4中的超人气角色，想当年有无数玩家都甘愿拜倒在她的石榴裙下。而在真·三国无双5中，全部武将都大洗牌，她居然被删除了，期待在猛将传中能够回归，在此我们说说她的身世秘密。首先要说，星彩，这个名字是完全由KOEI原创的。从字面上来看，就是"星光华彩"的意思，对，你没看错。寓意为在战场上闪耀着星之辉的煌星，有着照亮乱世前路的意思。星是指守护之星，蜀国的希望之星。在剧情中，星彩是张飞的女儿，生于三国乱世之中，从小在刘备军中长大，由张飞、赵云传授其武艺和兵法，成人后毅然选择了奔赴战场。是蜀后主刘禅的妻子，担负着守护刘禅的使命，也和他一同担负着蜀国的未来。在夷陵之战后，刘备去世，将刘禅托付给星彩，她怀着必死之心和刘禅一起守卫在白帝城迎接吴军的兵临城下，她说："有我在，不能辜负前人的嘱托，所以我不会输"。她武器中左手拿的盾就表示守护之意，而右手的叉突矛是一种单手挥动的短枪，这种组合具有攻防一体的功效。特点是短枪的首部分成两股尖端，其最终武器"煌天"的刃部是模仿其父亲张飞的武器，蛇矛而制成。"煌天"，漫天星光之意；"光晕"，光环之意，她的武器名都迎合了"星彩"的名字寓意。再来看看史实上的星彩，史称敬哀皇后，车骑将军张飞长女，刘禅之妻，夏侯霸从妹。先被纳为刘禅之妃。后立为皇后，号敬哀皇后。238年卒，葬南陵。张飞有两个女儿都嫁给了刘禅，而且都做了皇后。事情还得从张飞的妻子说起，也就是星彩的母亲。建安二十三年，曹操派大将夏侯渊进攻汉中，结果定军山一役中夏侯渊被黄忠所杀，而张飞居然在混战的乱军之中捡到夏侯渊十三岁的漂亮侄女，张飞知其为良女，遂以为妻。而后张夫人为张飞生下二子二女，其中长子张苞早夭，次子张绍做文官，后来投降邓艾。最值得一提的是她的两个女儿，她们都嫁给刘禅做皇后，姐姐是后主敬哀皇后，就是星彩。妹妹是后主张皇后，建兴十五年时为贵人，延熙元年扶正为皇后，后来也随刘禅迁至洛阳。可见史上的敬哀皇后并无所作为，游戏中的靓丽设定纯粹为了抓住玩家的眼球。

高天原弓神——稻姬，高尚品德受世人青睐

稻姬首次登场于战国无双猛将传中，当年出场时英姿飒爽，在玩家中具有很高的人气。稻姬本名本多小松，是上田藩藩主真田信之之妻。她是德川家谱代家臣本多忠胜之女，母亲是侧室乙女。幼名叫做稻姬，於小亥等等。天正十四年嫁给真田信之，生下信之的次男真田信政、三男真田信重、长女万姬、次女政姬。相信玩过战国无双2的朋友，一定还记得稻姬无双演武模式的外传——沼田城防卫战，虽然大多数武将的外传都是幻想情节，但稻姬的外传却是有历史背景的。1600年的关原之战时，信之因为属于德川方，而与其父真田昌幸处于对立面。当昌幸在前往居城上田城的途中，经过由稻姬留守的沼田城时，他向小松姬表达了"想要见孙子一面"的愿望，但稻姬却穿着一身战斗装束出现在昌幸面前说："现在我们已分属敌我两方了，即使您是我公公，我也不能让您入城"。拒绝了昌幸的请求，不久昌幸前往邻近的正觉寺休息时，稻姬竟然带著孩子出现了，也达成了昌幸想见孙子的心愿。对于稻姬的做法，昌幸与次子真田信繁都颇为赞同。由这个故事可见稻姬的人品，而且她也相当受到其夫的信赖，并有贤妻良母的美誉。



一射神通，与一美名流芳百世，百步穿杨，天弓之姬神英姿飒爽

为大家介绍一下在战国无双2猛将传中，稻姬一个称号的来历。女与一，是指像那须与一般的女射手。那须与一，氏名宗隆，幼名叫作与一，是日本镰仓前期的武士，那须高馆城主那须资隆的十一子。1168年与一在神田城诞生，几位兄长都精于射箭。十岁时移居高馆、福原城。她曾经和稻积城的宗资学习过箭术。他是日本历史上的传奇人物源义经的忠实部下，也是数一数二的名射手，在著名的屋岛合战中，大显神威。《平氏物语》里记述这段经典物语。源义经在大风天里，冒险渡海袭击屋岛。由于风浪太大，只有五艘船肯出行。由于源义经出其不意，又巧妙的虚张声势，导致驻守屋岛平氏军队见到源义经的骑兵，以为是大部队来袭，慌忙登岸撤退。登船以后他们才发现源氏的军队并不多，两只军队一个在岸边一个在船上对峙起来。傍晚时平氏军队的战船中突然驶出一只小船，有一位装扮艳丽，貌若天仙的少女站在船头，挥舞着一把金色的扇子。在充满杀气的战场上突然出现这个仪态万千的少女，让源军都看呆了。源义经认为这是平氏军队的诡计，想让他的战士分心，他命令那须与一射掉那名少女手中的扇子。在汹涌的波涛上，少女乘坐的小船上下晃动，再加上少女正在舞动的扇子，想要在那么远的距离里射中小扇子，实非易事。那须与一气定神闲施展百步穿杨的绝技，一箭射去，正中那名少女手中的扇柄。金色的扇子在夕阳中翻转飘舞，十分绚目，看得周围的士兵一起欢呼。那须与一在屋岛上的一箭留下了千古美名。稻姬武器里的与一弓滋藤，就是他的名弓。



BIOHAZARD ZARD
解构恐惧
Vol.12

由于版面安排的原因，《解构恐惧》专栏暂停了一段时间。不过在2008年，这个栏目仍然将回到大家的视线中，并且固定每期都会与大家见面。这一期我们就来继续以前的话题：Umbrella公司所研制的各种病毒的介绍。这次的主角是G病毒。　□/荇菜

狂人科学家的秘密研究成果
更加成熟危险的G病毒

《生化危机2》的故事主线，围绕着对G病毒的争夺而展开。与T病毒感染了成千上万的浣熊市市民不同，在整个《生化危机》系列中，唯一一个已知的G病毒宿主就是它的发现者：威廉·贝金博士。随着威廉的死亡，G病毒也就此销声匿迹。

作为Umbrella公司的研究员，威廉·贝金参与了T病毒的开发工作，并且对“始祖病毒”的活体宿主样本莉莎·特雷瓦进行了长时间的研究。在Nemisis计划中，威廉发现莉莎的身体对于NE-α寄生体产生了一种排斥性。经过进一步的研究，他发现这种排斥



性来源于莉莎身上始祖病毒的一种变异体。威廉从莉莎身上提取了这种变异体，并且在Umbrella公司的许可之下以此为蓝本培育出了G病毒。1998年，G病毒的培育工作基本完成，但威廉出于私心并没有将病毒样本交给Umbrella高层，而是私下与美国政府进行了接触，打算将研究成功出售给美军。由于消息泄漏，Umbrella公司得知了这一情报，于是派出特别行动小组，从威廉的研究所中夺走了病毒样本，威廉也在冲突中身负重伤。奄奄一息的威廉孤注一掷地将G病毒注射到了自己体内，并且在病毒的作用下迅速变异成可怕的“G生物”。接下来它追上了撤退途中的Umbrella特别行动小组。在G生物的可怕力量面前特别行动小组毫无还手之力，几乎全部被杀死，只有“第四幸存者”汉克生还。装有病毒样本的试管也被破坏，病毒泄露到下水道中，并且被老鼠传播到各处，引发了浣熊市的病毒爆发事件。

特别行动小组从威廉手中夺去的病毒样本包括G病毒和T病毒两种（在《生化危机2》的剧情动画中可以看到病毒样本的容器明显分为两种颜色）。从此前的介绍中我们已经了解到，感染浣熊市市民、使其变异成丧尸的的其实只有T病毒。而G病毒虽然也在此次事件中一起泄漏，但并没有引起大规模的感染，这是由于G病毒与T病毒具有不同的特性。T病毒具有强烈的传染性，可以通过血液、接触、食物、水等多种方式传播，而G病毒只能通过直接注射或者G-晶胚植入两种方式感染宿主。

G病毒感染宿主之后，会引起比T病毒剧烈得多的变异病变。和T病毒不同，G病毒感染之后，并不会造成宿主身体器官的腐化，而只是让宿主的细胞迅速增值繁殖，进而产生出惊人的能量。同时G病毒还具有自动进化的特性。只要宿主的身体保持存活，G病毒就会不断地促使细胞变异，让宿主的身体外观发生变化，并且在宿主的身体遭受伤害的时候进行快速修复。在《生化危机2》中我们所看到的感染了G病毒的威廉·贝金就是很明显的例子，他在游戏中前后一共进化出5种形态。随着形态的变化，它的抗打击能力也逐渐增强，甚至是用火箭筒之类的强力武器都无法彻底击倒。在进化到第五形态之后，G生物就在列车上随着猛烈的爆炸而被消灭了，所以这是不是它的最终形态、如果任其继续进化是否还能有更惊人的变化，这些问题现在都还没有确切答案，只能留待以后解答了。

感染了G病毒的生物成熟体可以通过细胞分裂而产生被称为“G晶胚”的幼虫。如果G生物将晶胚植入到其它生物的体内，也可以造成G病毒感染。但是，这种感染方式对于原宿主和新宿主的基因吻合度有一定的要求。如果二者的基因无法吻合，就会产生排斥现象。因此，G生物会本能地寻找与自己基因相吻合的生物，尤其是与原宿主有血缘关系的生物，并且对其植入胚胎。在游戏中，威廉所变异而成的G生物就一直在追踪着他的女儿雪莉，并且最终成功地对雪莉植入了胚胎。与此相反，警察局长布莱安·埃文斯和记者本·贝尔特里奇虽然都被G生物植入胚胎，但由于排斥反应，他们并没有变异成为新的G生物，而是被迅速发育长大的G胚胎杀死。在这种情况下，长大的G胚胎会严重破坏被害者的身体，从他们的胸膛内钻出，然后发育成为成熟形态的G成体。G成体可以从口中吐出类似于G晶胚的小型生物，但不同的是这些小型生物并不具有繁殖能力。

感染G病毒之后，可以通过名为“DEVIL”的疫苗治愈。但是，这种疫苗只有在感染的初期阶段可以生效。一旦G病毒与宿主的身体细胞融合并且开始产生变异，疫苗就失去了作用。从游戏中我们可以得知，通过注射方式引起的感染所引起的变异极为迅速，威廉·贝金几乎是在短短几分钟之内就变异成为G生物，因此疫苗对于此类感染几乎无法产生任何效力。而通过胚胎植入方式引起的感染则有较长的潜伏时间，因此在游戏的后期流程中，主角可以制作出DEVIL疫苗，并且挽救雪莉的生命。

在《生化危机》系列中，G病毒只是在2代中登场。由于威廉·贝金和他的妻子安妮特都已经死亡，位于浣熊市地下的研究所也已经被摧毁，因此关于G病毒的研究资料大都已经遗失。不过，从另外的资料之中，我们得知至少还有两股势力得到了G病毒的样本：Umbrella公司特别行动小组的成员汉克在遭到G生物的袭击之后幸运生还，并且成功将病毒样本带回了Umbrella公司（在二代的附加模式“第四幸存者”中玩家就可以操作汉克冲破丧尸的包围带走病毒样本）；而另一方面，身份复杂的女间谍艾达·王也从雪莉脖子上的挂坠盒中得到了G病毒的资料。她被安妮特开枪打伤之后从研究所的高层坠落，但是被威斯克所救，因此威斯克手中也掌握了G病毒的资料。既然CAPCOM留下了这些伏笔，G病毒在今后的《生化危机》续作中再次登场也并非不可能的事情。此外，《生化危机：武装生存者》的剧情中还出现过T病毒与G病毒混合培育而成的T-G病毒，不过由于该作并不属于《生化危机》系列的正统作品，这里也就不再详述了。



荇菜　这次没有米拉·乔沃维奇了

最近CAPCOM放出了CG电影《生化危机：恶化》的预告片，本作大致是以《生化危机2》作为背景，里昂、克莱尔等人也将在其中登场。本期电击收藏中收录有这段预告片影像，不要错过！

《怪物猎人P2》的最终成形，辛勤汗水后的坚实回报　VOL.8

Monster Hunter MH杂记簿 LABORATORY

《怪物猎人P2》一发售就立刻引发了轰动，创下了PSP软件历史上前所未有的销量纪录，这中间除了开发组成员对游戏质量的坚持外，也包括合理的商业战略。在连载的最后一期中，我们将为大家介绍这款游戏发售前的运作过程。

【怪物猎人的诞生（五）——缜密商业策略之后的回报】



怪物猎人P2,始动

《怪物猎人Potrable》在学生当中的人气异常高涨。初代《怪物猎人》及《怪物猎人G》普及时形成的玩家比例在掌机玩家的加入下显得少了，但其实是玩PSP版的人多了，所以老玩家的比例相对显得小了一些。对于这一点，藤冈指出："从《G》时代开始，就有不少学生关注这个游戏，到了《怪物猎人Potrable》的时代，响应这个游戏的学生玩家确实越来越多了。"

受到这一影响，《怪物猎人Potrable》的后续作品很快被提上了制作日程。制作人还是迁本良三。开发《怪物猎人2》开发的时候他是副制作人，而开发《怪物猎人Potrable》的时候他负责的是ADHOC模式以及网络下载的优化。2005年末，作为游戏制作人的迁本已经私下开始进行各种策划工作。一濑泰范被任命为游戏的导演，《怪物猎人Potrable 2nd》的制作也正式开始了。当时，PS2版《怪物猎人2》的制作已经接近完成，《怪物猎人Potrable》的许多要素都被应用在2代中。结果在2006年2月《怪物猎人2》发售的时候，《2nd》的制作班底也正式形成了。而他们的工作真正开始，则是2006年3月之后的事情。制作人迁本估计，《2nd》的发售将在2007年2月。按照这个时间表，《2nd》的制作只有一年的时间。由于时间有限，游戏制作面临很大的问题。尽管《2nd》将以《怪物猎人2》为基础制作，但PS2版的《怪物猎人2》已经是一部集系列大成的作品了。狩猎舞台变得焕然一新，追加了各种新的设计。游戏的数据量很大，这些数据在制作成PSP版的时候肯定要有所变化。为了确保游戏后期调整的时间，必须在夏天到来之前就制作出测试版。所以制作小组只有半年的时间，《2nd》的制作就在这样艰苦的环境中开始了。



史上最长的行列

《2nd》的制作是一场和时间赛跑的战斗。负责游戏制作的人们对一切问题都采取了不妥协的态度，该加入的和该削除的都一丝不苟地加以执行。《2nd》的制作人员一致认为，在掌机上制作出彻底体现《怪物猎人》水准的游戏，是大家的共同追求。

"的确，我们还有许多更有意思的点子，但是为了实现'掌机最优化'的目的，一切有抵触的要素都被舍弃了。当然，这是我们在经过彻底的讨论之后决定的。经过反复的选择和取舍，最后形成了现在的游戏。这不只是一个回炉重造的作品，而是一部《怪物猎人Portable 2nd》。"回忆起开发中的决策，迁本的语气非常坚决。

制作人员的执着包括从怪物身上取得的素材、武器、防具的制作配方、武器的威力、平衡性、使用的难易程度以及怪物的种种动作。各种要素在反复考虑之后被加到游戏里面。比方说，在《2nd》里面作为防具强化道具的"铠玉"，就是考虑到"增加防具质量的格段，还是使用这个比较好"之后才决定的。一切修改都是在"不损害《怪物猎人》游戏特征"的前提下做出来的，《2nd》的制作体现了制作者的求道精神。

2006年7月，《怪物猎人Portable 2nd》在开发的过程中吸引了众多媒体的踊跃报道。关于在这个时候向媒体透露制作信息，迁本有着自己的逻辑。

"我们主要考虑到了学生玩家的关心程度。具体来说，最初的策略就是从游戏的宣传的时间上开始的。在学生们即将放暑假的时候进行发表，在教室里就可以引起学生们的话题，并且让他们带着这样的热情度过整个暑假。我们要的正是这样的效果。"

之后的宣传集中在2006年TGS上。当时展出了试玩版，为了尽量体现出游戏的氛围，CAPCOM展台上怪物猎人的部分占了相当大的面积，做成了"怪物猎人集会所"的样子。试玩台支持4人共同挑战。在游戏里，玩家们从集会所出发，开始进行冒险。为了体现游戏的气氛，并且使玩家在试玩的时候感受到狩猎的乐趣，CAPCOM将宣传工作做得极其认真。

果然，这个以集会所的形象出现的展台，吸引了为数众多的玩家。《2nd》的体验活动在整个TGS展出的3天里形成了不间断的试玩行列。要玩到这个游戏，最多需要等待240分钟（4个小时）！这样的行列在历代东京游戏展中是不常见的。



收获感谢的时刻……

2007年2月22日，已经完成制作的《怪物猎人Portable 2nd》出现在各大游戏店铺的柜台上。东京都内各地的零售店从清早开始就排起了数百人的购买行列。根据日本媒体的调查，PSP游戏《怪物猎人Portable 2nd》在发售第一周销量就创下了75万的记录。游戏发售2周后，软件销量突破百万，作为这个系列的第5部作品，《怪物猎人》终于进入了百万级大作的行列。

那么，《怪物猎人Portable 2nd》为什么没有在市场相对更加繁盛的3月上市，而是选择了2月22日呢？迁本良三的这个决定也是有理由的。

"根据学生玩家的诉求，我们改变了贩卖战略的根底。从3月下旬到4月，正是学生们毕业和升级的时候。（注：日本的学校有3个学期，每年4月开学。）如果在这个时候发售，许多以前一起玩游戏的同学和朋友们可能就已经天各一方了。在学期结束前，让这些学生好好在一起游戏，我们希望这样。"

迁本的估计是有预见性的。《2nd》毕竟是一部适合多人游戏的软件。这个游戏的乐趣不只是学生，那些已经走上社会多年的人们，即使平时不怎么参加群体活动，也对这个游戏产生了兴趣。在4月底，日本全国5大城市进行了"Monster Hunter Festa"的活动，实际上，在《2nd》中已经有了关于这一活动的通知，这种两人一组共同挑战怪物，以挑战时间作为比赛项目的游戏方式在该纪念活动中得到了体现。

"Monster Hunter Festa"取得了巨大的反响。这是制作组向玩家表达感谢的活动，他们在参加这一活动的时候与各地的玩家们亲密接触，各个会场聚集了数千名fans，一时形成话题。藤冈、迁本、一濑和小岛4个人一起出席了活动，除了在舞台上的发言之外，更深入到台下的玩家当中，直接和游戏的fans对话。对于这些游戏的制作人，玩家们直言不讳地表达了自己的感激之情："感谢你们为我们做了这么优秀的游戏。"在这一瞬间，制作《2nd》的全体人员为之坚持不懈的理想终于变成了现实。（全文完）



著子　狩猎的征程还远没有结束

关于《怪物猎人Portable 2nd》诞生秘话的长篇访谈到本期为止就全部刊登完了。从下期开始，这个栏目将改换全新的形式，敬请期待。

Check! MHP2装备图鉴

七星天炮（ナナホシ天炮）

攻击力	上弹速度	反动力	特殊效果	会心率	镶嵌孔
300	慢	中	防御+20	0%	○○○

LV	通	贯	散	彻	扩	回	毒	麻	睡
1	6	–	–	1	1	3	3	–	3
2	6	3	–	1	1	3	1	–	1
3	9	3	–	1	1				

火	水	电	冰	龙	捕	染	鬼	硬
–	–	–	–	1	2	2	–	1

●推荐生产方法：

ナナホシ天炮（素材：**マレコガネ**×3、**オオナナホシ**×4、坚龙骨×1、**モンスターの**浓汁×4。总费用：4400z）



在《怪物猎人P2》中，重弩由于可以加装盾牌，使用感觉和一代相比变更了不少。对于初学重弩的玩家来说，"七星天炮"是上位弩中用来练习的好武器。这把重弩的素材很好收集，作为过渡非常合适。性能方面，这把弩攻击效率一般，但有三个镶嵌孔，还附加防御力，安全性出众。另外，这把重弩可以发射灭龙弹，没用过这种子弹的玩家可以用它来尝试一下。

电玩心灵史

我和大多数同龄人一样 高中时代是与游戏绝缘的

Silence专栏

Vol.008

卢斌，上海人，国内资深游戏人，曾参加多本游戏媒体的制作和撰稿工作。在他的文字中，我们可以感受到时间与生命在流动的声音，继而感动。

少年篇（三）

奔腾不息的长江翻滚过万里的泥沙和传说，摇摇摆摆的跌入到东海里。在入海口之前，浩淼的江天展现了一段离奇的平静。帆布织成的帐篷在江堤边忽猎起舞，渔网里漂浮的泡沫塑料远望似银白的沙堆。绵延的江堤之下，民族英雄陈化成安静地躺在静谧的临江公园里，默对着孔庙大成殿的青瓦铁马，悠悠地敲响着岁月的金石之声。

我不得不承认，江雾缭绕下这高中的两年是我很难忘记的一段人生经历。不单单是因为平生第一次过上了锻炼自理能力的寄宿生活，不单单是午后独自静坐在图书馆贪婪地阅读着那些小说和电影剧本，不单单是平生第一次听到那么多上海郊区的口音，更不单单是在退学之前宿舍里那些奋笔疾书的癫狂。

坚固的江堤在青涩的少年眼里，却是那么的温柔委婉。一抹淡红从西边拂上面前的脸颊，因为我的痴望终于将那些绯红全部挽留在了她的脸颊，随后就是轻轻地拥抱和羞涩的一吻。到现在仍然很清晰地记得，她在教学楼底楼挥手叫我下去，一张表白的卡片上绘满了闪烁的星星；到现在仍然很清晰地记得，当我头一次走出北京站的时候，看到的头两个熟人居然是三年前共事过的校刊主编和显出大学生成熟般的她。在父母面前，我永远坚持自己退学的理由是为了走上文学道路的幼稚幻想，只有当多少个重回校园的梦回之后，我才不得不对自己坦白，坚定我退学决心的原因里，还有一个相处两月就分手的事实。

呵呵，我曾经不止一次跟妻子说过想带她去临江公园走走，她也总在嘲笑我忘不了学生时代过家家一般的初恋经历。然而，她却并不知道，那一片潮湿天空下，整个高中时代给我带来最大影响的却并不是这个与我卿卿我我的小记者。

刚见到霍雷（为写作方便，涉及的人物姓名皆为假名，下同）的时候，他显然符合一个运动能力突出的高中学生形象。瘦瘦高高的他似乎总是有着无限的精力，报到的第一天在他的引导下，我们同寝室同学就立刻变得非常的熟络，在高二学校搬家之后开学的第一天晚上，他就带着我翻过宿舍的围墙，深夜在宝山的街头游荡。他总会有些奇怪的想法，有时甚至令人发噱。比如擅长运动的他非常想不通我为什么不能和他一样轻松地捏响自己的手指，一次自修课他甚至搬动我的腿想照样折出骨骼的声音。还有一次，他从电影里学到的所谓“暗杀”差点让我真的送命，他扳住我脖子往边上一错的时候我真的听到了颈项间发出的响声。

我和大多数同龄人一样，高中时代是被父母明令与游戏绝缘的，所以SFC和MD时代中后期的很多作品我并没有机会接触。霍雷却用一种特殊的方法为我开了禁。他像一只繁忙的蜜蜂，经常在傍晚带着我们在街角巷尾乱窜。说实话，如果不是因为他，我就会变成直到上高中都未进过桌球房和溜冰场的土包子；如果不是因为他，我印象中街机厅清一色的摆满过关游戏和“拳皇”的错误认识也会一直可笑的保留下去。“苹果机”那个转动的红点我看了半天才看懂是什么意思，那些赛马机在没有看到吐出那么多代币之前，我甚至想不通怎么会有人爱玩这么单调的游戏。霍雷以一种狡黠的聪明故意在我压输了四五个代币之后告诉我如何制胜的诀窍，这个“秘技”居然出奇的简单，就是把宝押在看起来明显最慢的马上。虽然有的时候也有并未押准的结果出现，但是这个法则十次中至少有六七次得到了验证。

“看起来最不可能的，你最容易从它身上赢来东西。”霍雷捧着一堆代币，气定神闲地说道。不过结局是以后我们被列入最不受老板欢迎的顾客。

这句听起来口气有点大的话，实际上在霍雷种种生活轨迹里都产生着作用。玩起麻将机的时候他也总以违反常理的手法在出牌，怪异的是他这种看起来胡乱的打法却真的往往能够让他在机台前坐得最久。有赖于他总结出的规律，我们在麻将机上看到了本不该我们看到的东西，刚见到那种成人才能看的部位的时候，我和另一个同学下意识的把眼光回避，但是屏幕中间那块湿漉漉的马赛克还是永远的在我们脑子里留下了印记。

他在同学之间似乎也总在实践着自己的这条法则。那个时候，我们班上不知道从哪里吹来了一股认兄妹的风气，喜欢玩闹的他认的妹妹是最多的。其中有一个皮肤黝黑的女生和他走的最近，有一次我们结伴去小卖部的时候，霍雷忽然煞有介事地搂着那个女生继续行走，同时面不改色地和我谈着中午食堂饭是多么难吃的问题。那个女生知道他是开玩笑，只是格格的轻笑，而我却不得不佩服他的胆子。这条路虽然是实验楼边上一条比较幽僻的小路，但也并不能保证没有老师经过啊。

他这种玩闹性质的轻浮有一次差点给他惹来了祸事，因为他调侃了我们“班花”两句，当天的晚上，高年级那个著名的流氓派人要找他去“谈话”。我们都劝他到同班另一个男生寝室里去躲躲，他却不作声地从床底下抽出一把我们从来没有见过的铁棍，冲上了寝室的三楼。我和另一个与他最要好的同学郑捷干着急好久战战兢兢地走上三楼，却看见他笑吟吟的像个完全没有事情的人一样走下来。据他说，他冲进那间终日香烟缭绕的寝室之后，用这段有小孩小臂一般粗的铁棍在床架的铁杆上砸出了一个瘪痕，然后在那几个高年级学生围上来之前把铁棍扔在他们的桌子上，说随便他们处置。我们不知道那个出名的学校流氓是不是真的佩服他的胆识，不过后来确实看到他们亲切地打着招呼的样子，只是那把铁棍他并没有拿回来。实际上，从他的出身来讲，我们好像用不着为他过于担心，因为谁都知道他出生在新疆石河子。据他讲，那边小学生打架都是家常便事，他们上学总要在书包里藏一把菜刀，打架时用刀背砍人，这样不会砍伤对方又能给对方带来教训。不过整个高中二年，我却没有看到过脾气火爆的他有过任何一次的打架行为。这个逸事算是有实践了一次他从看起来最不可能的地方赢来东西的自我格言。

但是，我无论如何也没有想到，到处充满着游戏行为的霍雷，居然会让我们看到他无比痛苦的样子。

那一天明明是冬日里少见的艳阳高照的日子，但是在我记忆里却总是一片灰蒙蒙的，也许是因为那天出的不大不小的事情和当时朦胧的心情导致的吧。那天我们去一个女同学家里为她过生日，我巧立名目以同样为校刊编辑成员为理由，把小记者也一块拉了去。也许是大家强忍住取笑的怪样子，也许是因为酒精的作用，我鼓起勇气把小记者叫到同学家后门的庭院里。小区里人家窗口的灯光比天上的星星还要稀疏，迟钝的我在小记者递给我卡片的一周后才终于向她表白了心意。我们拥抱的时候有一点颤抖，在嘴唇短暂相接之后又像做了坏事一般慌慌张张的分开。我在女同学卧室里坐在床边握着她的手哄她入睡，中间居然因为同学们在外间的喧闹而拉开门夸张地作了一个噤声的手势，当然，这个“嘘”的手势以后长久地变成了他们取笑我的标志性动作。也许是卧室里的氛围过于安静过于温柔，我在终于等到小记者睡着之后才抬起有点发酸的手，走到门外。客厅里空无一人的景象让我错觉是不是在梦游，但是随后走到卫生间看着霍雷拼命呕吐的样子我才如梦方醒。我想起这天他不知为什么一言不发，不停地灌着自己酒，吐出的一点点淡淡的血丝更让我感到触目惊心。

这天过去之后，我回到市区的家里为霍雷足足担心了一个周末。第二周上学的时候他理了发，还清了欠同学的所有“债务”，而且不再和女同学之间随便取闹。

时至今日，我都无法了解他究竟遭到了什么样的打击，他日后的解释是“不想再游戏人生”，但这种成人化的小说用语和我们这样的高中生是完全扯不上关系的。因此，这个混乱的生日之夜，也永久性地成了我记忆中的悬案。

退学的那天，同学们都在上课。我借了郑捷的自行车在细雨里绕着学校、寝室楼和临江公园转了一圈，那时候我没有想到过这是我至今为止最后一次在那里周游。下午送我回市区之前，霍雷带我在街上又转了一圈，游戏厅老板换了人，但是那些跑马机和麻将机也不再出现，这让我们变得兴味索然。

三年前，我终于离开了工作过七年的北京回到上海。霍雷、郑捷还有另一个好同学于明磊又和我见了一次。我们的见面地点还是在桌球房，我们整个一晚都在KTV度过。霍雷似乎又和十多年前一样爱夸夸其谈，只是，当上警察的他已经，不知游戏为何物了……

游戏厅老板换了人，但是那些跑马机和麻将机也不再出现，这让我们变得兴味索然。

他这种玩闹性质的轻浮有一次差点给他惹来了祸事，因为他调侃了我们“班花”两句。

龙哥热线

经常假装工作到废寝忘食顺便节省饭钱的龙哥

元旦期间大幅降温，降幅最大的竟然有14度！新年新气象，莫非2008年是适合窝在家里玩游戏的一年？

抱歉占用热线一点地方说几句话：上期在闯家中看到有读者来信对热线提出了不满，龙哥这里向大家道歉了。关于有读者会用“无所不知的龙哥”、“我最最崇拜的龙哥”等等称呼的问题，龙哥其实也就是看见来信上是这么写，原文直接就照登了，也没想那么复杂。热线从诞生至今已经度过了十多个年头，本栏目的目的就是帮助大家解决各种问题，读编之间进行的是平等的交流。龙哥也是以此为宗旨主持热线的，有的读者会使用那些称呼相信也是出于善意的玩笑，龙哥自己还不至于会真自大到认为自己无所不知无所不能了，更没想到要搞个人崇拜什么的。其实有时候，见识到的东西越多，就越容易感受到自己是多么的无知，学无止境。以后在刊登来信的时候，龙哥会把这类前缀去掉，也希望写信过来的朋友可以将这类前缀改成调侃语气的词语，这样或许更加有意思哦。还是那句话：有意见大家尽管提，该改的龙哥一定改，大家都是自己人，没有必要把简单问题想复杂了，有事，您说话！

给上次在《电软》里一口气登了两封我的来信，对此感激不尽。所以我想再向龙哥请教几个问题。1、我将PSP游戏的压缩包解压缩后放进了PSP/GAME这个文件夹中，然后进行游戏时看到的损坏的文件或无法启动，再放到GAMEISO和GAME310里也是一样，该怎么办？2、《战国无双2》中，阿市一开始就用易来通关，最后没有外传，再后来用难再通一次，还是没有外传，这是怎么回事？3、为何每次提到第一人称视觉光枪类游戏龙哥总是很气氛，是否光枪的技术很差被人嘲笑而恼？（纯熟虚构）（广东中山 阮富权）

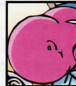
1、一般情况下ISO和CSO格式的PSP游戏应该放在记忆棒根目录下的ISO目录里才能运行。2、阿市的外传需要将她和浓姬的故事模式都打穿一遍才会出来，而且这两个人的外传其实是一样的：都是争夺“天下第一美女”的宿命对决，非常恶搞的一关……3、有吗？完全没有啊，你的错觉吧。

1、《大蛇无双》里的贵重物品有什么用处？2、《王国之心2·最终混合版》把米老鼠王妃带到地下室之后该往哪里去？3、《怪物猎人2》中要交给龙人族大姐姐的古书的前篇在哪里拿？交给船工老大的“主船桅”呢？还有，一些任务中的秘密手袋在哪里采取？4、



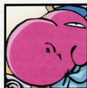
↑在护送米妮王妃的路上遇到的无心怪是杀不完的。

3万系PS2后面的一大块空格是干什么的？难道是装硬盘用的？（浙江宁海 鲍科科）



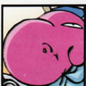
1、《大蛇无双》里的贵重物品作用就是在鉴赏模式里可以看到第四张人物壁纸，并增加TA（TYPE ATTACKE，就是人物的属性特技）的效果。2、用索拉保护米妮王妃到了王座后按△键就会出现暗道，在这里米妮王妃会将几张残页交给索拉，这是无心怪从《百亩森林》中撕下来的。之后要回到Hollow Bastion去找魔法师**マ-リン**，他来了之后会打开一扇门，进去后会来到楚**の**丘。穿过栈桥与小穿**ピ-ト**对话后会进入战斗，胜出后会在第一个场地出现四扇门，之后你要做的就是分别进入这四扇门并消灭里面的无心。3、“古书**の**切**れ**端”是在2区破石后采集，“破**かれた**古书”在7区石堆采集。船老大给你的收集6根主船桅的任务是需要用特殊道具调和而成的，调和的方法是用桃毛兽的毛和大骨头这两样道具即可。鸣袋的入手方法是在村长婆婆的各种小型BOSS任务都可以得到，比如小跳跳王，怪鸟等；毒袋的入手方法是打毒鸟，剥取和奖励都可以得到；猛毒袋的入手方法是上位任务的毒鸟，红跳王都可以得到；麻　袋的入手方法是打黄跳跳王得到；睡眠袋的入手方法是打凯龙家族都可以得到；火炎袋的入手方法主要的来源是火龙家族的任务，打大怪鸟的任务也可以奖励得到；爆炎袋的入手方法和上面的火炎袋入手方法基本一样，不过任务必须是上位的才行；电气袋的入手方法是主要打电龙得到；电击袋的入手方法是上位的电龙任务得到。4、是安装硬盘和网卡用的。

龙哥：不知近来身体可好？最近又有几个问题问龙哥，还望龙哥帮忙解决。1、GBA的《FFTA》中，邦加族要通过什么条件才能转职成龙骑士？2、GBA上有天使之翼系列的游戏吗？因为最近看了动画《足球小将2002》，所以十分想玩它的游戏。3、我想买一台二手的日版DC主机（单手柄+电源+AV线+记忆卡+主机），BOSS要358块，龙哥看这个价格是否合适？4、《街霸3》和《街霸3.3》有什么区别？5、《失落的奥德赛》有可能出中文版吗？如果出的话，我会收一张正版。6、龙哥认为《鬼武者》新作会出在什么平台上？PS2还是360？Wii好像也有希望（因为之前的MH3事件），好像也有可能跨平台推出。就以上这么多，希望龙哥能早日摆脱食品危机。（辽宁凌源 赵文磊）



1、龙骑士是邦加族的高级职业，具体的转职条件为“**ウォリア**-技能×2”，其特技称为“龙技”。龙骑士的基本技能是跳跃攻击（**ジャンプ**），而比较重要的技能是“**ドラゴンキラ-**”（对龙特效攻击）和“龙**の**魂”（受到物理攻击自动处于自动复活状态），后者在某些条件下可以说是不死的技能，不过龙骑士的其他攻击技能并不是太强，所以可以说不适合作为邦加族最后的肉搏职业。角斗士这个职业倒是更适合作为邦加族的肉搏类型职业。2、有，游戏名为《天使之翼·光荣的轨迹》。说到《天使之翼》，现在看来里面的那些必杀技实在是有够扯淡的，不过当年却是看得津津有味，莫非这和如今的小孩喜欢看《奥特曼》是同样的原理？还是无法理解，呵呵。3、哦？竟然还想入手二手的DC，收藏用还是玩游戏用？可能前者更加符合实际，个人认为还能再便宜点。4、《街霸3》和《街霸3.3》的主要区别就在于攻击判定上的改变以及可选择人物数量的增加（后者大约为前者的一倍），主要的系统方面还是差不多的。5、《失落的奥德赛》繁体中文版已经确定将于2008年1月31日正式发售，本作的素质非常之高，编辑部负责攻略的七耀同学感动得眼泪哗哗的。6、目前厂商方面尚未发布系列最新作的相关信息，平台方面，龙哥认为是绝不可能再在PS2上推出了——完全没必要。多平台发售的可能性比较大，这也比较符合如今CAPCOM的作风。

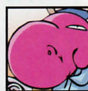
龙哥啊，憋了这么久，终于又向你请教了。《零·刺青之声》有哪些隐藏要素和秘技？（重庆 朱康伟）



《零·刺青之声》，Normal通关后追加购买模式，可以购买几位主角的服饰当然也有猫咪的，机能以及Gallery，灵

list扩展为217，Mission模式追加；Gallery追加，不过需要购买；Costume追加，也是需要购买的；难度Hard模式追加；其次可以直接阅览结局1。Hard模式通关后每个主角追加一套衣服和一种饰品，另外出现Nightmare难度。另外这里介绍一下技能"测"的取得方法：在第六刻的仕切られた部屋拍了"泷川吉乃"（うずくまる女），到第九刻的眠之家玄关就会有"乳母车を押す老婆"。第九刻，和"乳母车を押す老婆"强制战斗并获胜后会得到"违い矢の键"，打开旁边的门，通过隐藏通道，到仕切られた部屋，和"泷川吉乃"强制战斗并获胜后，就会入手"泷川吉乃が残した写真"和装备强化"测"。

龙哥好，请问龙哥：对于组建家庭高清平台，次世代主机与HTPC相比，谁更具有优势？由于它们都能看高清电影，游戏也普遍是多平台发售，所以我不知该如何选择，因此请教龙哥。（四川绵阳 陈可之）

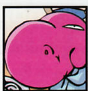


呵呵，HTPC也就是最近这一两年才流行起来的东东，所谓"HTPC"，其实是英文Home Theater Personal Computer的缩写，即"家庭影院级个人电脑"。说白了也没啥神秘的，就是将电脑与咱们传统的液晶电视整合到了一起，令用户可以享受到更多更爽的视频娱乐。确切地说，就是以计算机担当信号源和控制的家庭影院，也就是一部预装了各种多媒体解码播放软件，可用来对应播放各种影音媒体，并具有各种接口，可与多种显示设备如电视机、投影机、等离子显示器、音频解码器、音频放大器等音频数字设备连接使用的个人电脑。从某种意义上说，HTPC已经相当于接近于家电的形式了，简单来讲，它就相当于一台传统家庭影院中的DVD播放机，充当播放DVD、VCD、HDTV等多种格式信号源的作用。HTPC能够从画质、音质、综合处理能力以及扩展升级方面大大优越于DVD播放机，所以其在很大程度上已经成为了未来构建家庭影院的新宠。HTPC的几大优点就在于：配置灵活、处理能力强大，廉价的大容量存储以及丰富的软件。实际上HTPC的中心仍然是PC，只不过是将那些高清影院的周边与之整合到一起而已。换而言之，不管是次世代主机还是PC，高清电视、音箱等效果都是一样需要的。说难听点，只要你这些周边都有了，那么你将它们都连接上次世代主机就是以次世代主机为中心实现的效果，将它们都连上PC，就是所谓的HTPC，不过是个文字游戏而已。至于对咱们玩家最重要的一点，也就是游戏，确实有许多游戏都是跨平台发售（包括各家用主机之间、主机与掌机之间以及游戏机与PC之间），但是毕竟各自都有着其专属的游戏。考虑到这两大类游戏平台的特性，有不少游戏是无法同时出现在这两大类平台上的，或者说是效果会大打折扣。比如PC上能玩到Wii上的那些游戏么？不可能吧？又比如在家用机上玩星际？手感可想而知会是怎样的了。



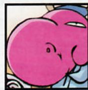
←HTPC其实远没有大家想象的那么神秘。

《洛克人ZERO4》有隐藏怪吗？我想买台新的机子，主机掌机都行，龙哥推荐哪台？有人说Wii的机能差，是真的吗？（辽宁抚顺 丁宇）



隐藏怪？是指隐藏BOSS么？《洛克人ZERO4》中没有。不过可以给你介绍一些该作中的隐藏要素：以任意难度通关一遍并在出完工作人员名单后储存记录，再选择该记录重新开始游戏的话就能够获得之前的所有芯片、水晶数量、合成得到的特殊装备、精灵等级、评价、副装甲（サブタンク）及习得的EX技能。通关一次后会追加迷你游戏エルフチエイス，在该迷你游戏中，A键是跳跃，B键是用电筒照射（有一定持续时间）。你要做的就是不断用电筒的光线将精灵往右赶，并在60秒之内将其赶到最右边有阳光照射的地方即可。以普通难度打穿游戏一次并储存记录，重新开始游戏时就可以选择困难模式ハードモード。在该模式下ZERO的副装甲为黑色，激光剑不能蓄力、不能三段攻击，激光枪只能1段蓄力攻击，不能使用精灵能力，所有关卡中的天气均为难度天气，无法在打败BOSS后习得EX技能。究级模式アルティメット的出现条件为精灵系统达到最高第7级并且所有芯片的拥有量至少为1个。另外，游戏中除了最初的红色副装甲，ZERO一共可以得到4件别的副装甲。其中有两件为合成出Sクリスタル这个道具后去基地002号房，并与房内的イロンデル对话，就可以用Sクリスタル和他换取副装甲，一共可以交换两次，也就是说至少要合成出两个Sクリスタル。另外两件副装甲是在完成任务时获得的。主机的购买推荐，龙哥还是建议你先想想自己喜欢哪些游戏，毕竟我们买主机是为了玩游戏，你不妨比较一下各大主机上都有哪些你想要玩到的游戏（现在已经发售的和将来预定或有可能发售的），看看它们各自的分布以及多少，再考虑主机价格进行选择。在不知道你对游戏的喜爱偏好的情况下，龙哥也不好直接给你推荐主机的。至于Wii的机能，任天堂好像也就从来没有以此为卖点宣传过Wii吧？在三大次世代主机中，Wii与360和PS3这两台主机比较起来硬件性能方面确实差了老大一截，就有许多玩家戏称它为"GC 1.5"。不过Wii的卖点本身就是它的新奇玩法，而且从目前的情形来看，非常成功。

亲爱的龙哥，我用IRShell录制PSP视频，但是那个软件只有OE一个模拟系统，我没办法免引导录MHP2的！而我的小P也读取UMD不能，有什么办法吗？有其他办法免引导吗？我试过退出到XMB，但是再进入游戏时USB断开了……（广东阳春 柯远攀）

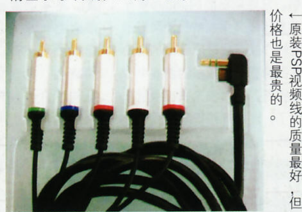


IRSHELL的最新版本3.81可以在3.71M33上运行的，你重新下载一个最新版本的IRSHELL应该就可以录了。而且它免引导，使用SONY NP9660免引导模式即可，非常方便。

龙哥，小弟我最近想入手一部PSP2000，请问价格如何？白色机子最低多少？PSP2000是不是只能接高清电视？普通电视不行吗？问完了，谢谢！（贵州贵阳 周子杰）



现在普通的2K系列PSP价格大约在1450左右，白色的和黑色的也就贵个15块钱左右，基本上都差不多。这是谁造的谣言？"只能接高清"？纯粹胡说八道。新版PSP本身提供了视频输出功能，包括游戏图像、UMD电影图像，甚至是PSP支持各种格式视频文件，都可以通过这种方式，将图像输出到电视、显示器等视频显示设备上。要实现这个功能当然必备的三件物品就是新版PSP、视频线以及电视机了。视频线这一点非常重要，因为新版PSP虽然能接电视，但是接电视的视频线并不是我们平常所实用的那种，而且这条线并不包括在新版PSP的附件当中，玩家如果需要使用就必须自己掏钱去购买。目前市场上可以找到的PPS视频线其实有很多种一般分为原装线、高仿线和组装线三大类。从产品本身来看，原装线是由索尼出品的，质量和性能肯定是最好的，价格也是最贵的，250到280左右；高仿线是国内厂商按照原装线来仿制的，两者在包装、用料和设计都比较接近，价格比原装货便宜了一半，一般在100块钱左右；组装线则完全是由国内小厂自行设计和生产的，用料往往会比较差，价格往往只需原装线的四分之一甚至是五分之一，显示质量则稍差于原装线，只需50块。



←原装PSP视频线的质量最好，但价格也是最贵的。

THE BRIDGE TO NEW VISION

科普园地

架设显示的桥梁 HD BOX PRO全面评测



本期特别制作了一期年底高清电视选购专辑，不过高清电视毕竟还是太贵，大家未必都能负担得起，所以，在这里我们给出了另外的替代选择。 □文/Dr.game、淡海浮风

随着Xbox360和PS3这类拥有高清视频输出能力的游戏主机日渐普及，不少玩家的传统电视机已经有些力不从心，高清显示设备已经逐渐成为玩家迈入次世代的主要瓶颈：主流的液晶显示器价格不菲，尤其是真正面板达到Full HD水准的更是大多数玩家难以具备的。在这个环境下，电脑显示器越来越多地迈入了玩家的视野，19-24寸的常见尺寸虽然比不上电视的大屏幕，但是较高的物理分辨率和响应时间还是能够较好地展现次世代主机带来的视觉震撼。另一方面，游戏机抢占客厅电视难免会与家人有所冲突，很多学生玩家也无法在宿舍购置电视机，这两个群体也成为了显示器接驳游戏机的热心者。

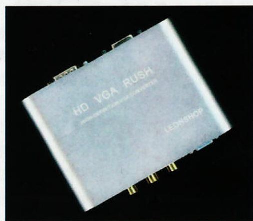
如果几年前谈起显示器，大家的印象可能是由于屏幕较小、只适宜用来上网和办公；因此很多人情愿坐在电视机前看数小时的电视节目或打游戏，也不想在显示器小小的屏幕上委屈自己的眼睛。但这一切已经成为过去，近年来宽屏液晶显示器价格大幅下滑，一台24寸并且支持1080p的宽屏液晶显示器才几千元，购买一台后放置在房间的桌面上，无论用来看电影还是玩游戏都极具冲击力和性价比，因此现在绝大部分家庭已经把原来体积笨重、辐射较大和相对耗电的CRT显示器替换为液晶显示器。

不过，这类四千元以下的经济型宽屏液晶，一般不会自带色差、HDMI视频输入接口，只能借助电视盒、VGA BOX这类视频转换器来连接，VGA视频转换器的好坏便对我们的视觉享受和游戏心情有了极大的影响。如果购买的是一款不支持等比的视频转换器，那么原本16：9的游戏画面就会在我们的宽屏显示器上强制拉伸到16：10，圆形的物体变成了椭圆形、人物的轮廓和身材也会变得瘦长、赛车游戏中的车体变形……而如果购买的视频转换器不支持高清显示，最高可以输出1080p的新世代游戏机，只能以低质的480i/p填充画面显示，浪费了游戏主机的机能和显示器设备。还有的产品则会造成画面的抖动和闪烁，尤其在静态画面较多的游戏中很容易令人头晕眼花，这时候先别谈视觉享受和游戏通关了，还是赶快把屏幕关掉让眼睛好好休息吧……

常见视频转接器评述

下面简单介绍一下目前市面上较容易买到的几款VGA视频转换器和各自的特点。

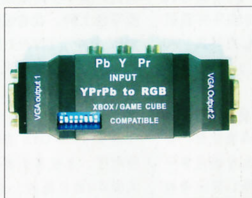
HD VGA RUSH：作为较早推出的高清视频转换器，HD VGA RUSH以几个独特的优点傲视群雄：纯正的颜色还原、D端子输入、精巧的外形设计。这些都是同期产品可望不可及的，因此成了当时许多“显示器派”玩家的标准配置。HD VGA RUSH的缺点是不支持隔行信号，也就与PS2和NGC上绝大部分的游戏无缘，或者第三方软件的倍频支持。同时产品自身没有音频处理，玩家需要自行购买转换口才能把游戏主机的音频端连接上电脑音箱。



完美色差：最大优点在于它是第一款支持等比显示功能的视频转换器，而且同时支持逐行和隔行输入，可以支持各类游戏主机。缺点则是在720p及以上分辨率下画质下的表现实在令人失望，体现不出高清应有的效果，并且音频部分也需要玩家自己解决。



YPrPb to RGB：又称极品色差盒。基本功能和HD VGA RUSH一致，市面上一共有三代的产品：第一代体积最小巧，第二代和第一代有着共同的缺点：颜色偏红。这个缺点基本已经判了它的死刑了。同时只支持两个VGA输出，却不带VGA输入功能，想和电脑同时使用一个显示器又得自己购买VGA切换器。直到第三代的极品色差上市，以上问题才得以解决，但同时又有新的问题出现：在部分显示器上使用时会没有图像，或出现频繁的黑屏现象。



HD BOX pro，最新视频转接利器

综合以上分析，以往的VGA BOX类产品都拥有一定优势的同时，也存在着一定的遗憾。而现在玩家对画面的要求越来越高，希望自己手上的高端显示设备能充分利用，那么可以看一下最近新推出的一款VGA转接盒－HD BOX pro。



外观部分：

HD BOX pro本体正面，为了有别之前的测试板，正式版采用了银色外壳，经过一定磨砂处理，但是不怎么明显。位于左边的是功能调整键，中间的DC孔为电源接口，所配电源也升级为OEM的大厂电源。右边是大家相当熟悉的VGA输入和输出端口。



HD BOX pro另一侧则是包括音频在内的五根色差接口、3.5mm音频输入和输出。最右边的状态指示灯，则会在切换到不同的信号输入时显示不同的颜色表示。

实测部分：

首先测试的是PS2主机的480i效果，所用设备是索尼24寸16：9特丽珑显示器 MultiScan W900，屏摄图片来自CAPCOM的《新鬼武者》。从画面上看，角色衣服尾段的花纹清晰可辨，虽然该游戏本身的颜色称不上是鲜艳的，但效果仍然自然分明，没有出现渗色、混色等现象。颜色的过渡也可圈可点，即使背景本身整体较为阴暗，但地板及布匹上的细节也没有丢失层次感。



还需要关注的是HD BOX pro在480i下画面的锐利程度、画面是否有抖动等。下面分别挑选了几个画面：

1、最简便用来检测文字的PS2主机记忆卡管理画面，此画面中各游戏的图标gif较小，清晰度不够的产品就会出现图标线条模糊不清的现象。HD BOX pro转接后，文字和图标都较为清晰，图像色彩也很饱满。



2、《WILD ARMS 4》美版测试，留意照片中图标指示处的草丛，颜色鲜艳，而且“一条一条”的草也没有模糊成“一片草”。





3、画面的稳定性。这个虽然看照片感觉不出来，但是实际测试下，HD BOX pro的画面显示没有出现任何抖动，适合需要长时间打游戏的玩家，特别是玩RPG一类眼睛比较费劲的游戏。

4、部分PS2游戏和大部分Wii游戏本身支持480P显示，这样就可以达到更好的效果。HD BOX Pro可以同时支持480i到1080p的信号，便可以自适应那些“不完全逐行”的游戏。如《GT4》菜单是隔行、比赛画面是逐行；《洛克人 X8》过场动画是隔行，游戏是逐行。



之前某款转接盒虽然能够较好支持480i和480p信号，但是对于720p以上的高清信号便有些乏力。这次的次世代主机主要测试了Xbox360，因为XBOX360是唯一一款自带VGA输出且有官方直连VGA线的主机，可以看出HD BOX pro与直接输出的效果究竟相差多少。这里提供了两组照片的对比：分别就是Xbox360原装色差线（上图）和HD BOX pro（下图）的效果。



测试结果表明HD BOX pro总体表现没有让人失望，面细腻度比原装VGA线确实稍微差一点，但是基本不明显，而HD BOX pro还能够提供VGA线没有的等比显示效果。在色调方面，两者各有侧重，HD BOX pro的更加鲜艳一些，这个可以观察Xbox360主机界面中橙色的区别：原装VGA线的属于冷色系；HD BOX pro的是暖色系；而《DOA4》的照片更为明显：原装VGA线中的角色皮肤比较黝黑、沉实；而在HD BOX pro中她的肤色更为明快、亮泽。（注：照片中HD BOX pro的色温未经调整，使用的是默认参数）。

下面是一些XBOX360和PS3在宽屏LCD上的效果照片，测试设备为比较常见的游戏型宽屏：Benq 241vw。XBOX360和PS3的游戏配合HD BOX pro和24寸的宽屏后，自身高分辨率的优势得以全面展现！在HD BOX pro里设置的是1920×1200，16:9等比上下黑边显示。大家可以观看实际效果。



最后几张是PS2、PS3通过HD BOX pro在老式液晶LCD CTX PV151上实现等比显示的效果图。



而对于新近推出的PSP-2000，支持画面输出的它可以自由选择画面比例，不论是选择4：3还是16：9，都能够有比较好的显示效果。



同时，在测试中我们还发现，部分自带色差输入的显示器，如Dell 2407和Benq 241vw，色彩表现和清晰度都不如HD BOX pro转接，这应是受限于显示器内置视频处理芯片的缘故。

HD BOX pro的优势和劣势

作为一款刚刚推出不久的产品，HD BOX pro势必要有自己的优势才能立足于市场，从刚才的测试中，我们可以发现产品在这样方面有着一定的优势：

1、较为全面的视频信号支持。HD可支持的信号从480i、480p到1080i、1080p，也就支持所有的主流游戏机。只支持隔行信号的游戏可以玩，而隔行和逐行都支持的游戏也可以达到更好的显示效果，同时在高端和低端画面上都有很不错的表现。

2、支持等比输出，画面不变形。现在市面上大多数显示器都不具有等比显示的功能，各类视频转接装置能够支持等比的也较少，因此，原来是4：3显示的游戏，到了自己的显示器上就变成了5：4；16：9的画面也会在16：10的显示器上发生一定的扭曲。HD BOX的等比功能可以通过按键进行切换，使得图像不拉伸、不变形，较为接近电视上的真实风貌。



注意图中的圆形，非16：9的第一张图有些拉伸。

3、较为全面的显示分辨率支持。鉴于玩家所使用的显示器类型、大小和品牌都各不同，HD有包括640X480、800X600、1024X768、1280X768、1280X1024、1440X900、1400X1050、1600X1200、1680X1050、1920X1200和1920X1200RB共十一种。液晶显示器只有点对点显示时才能达到最好的效果，而这些分辨率将对应从14寸到24寸的各种液晶和显像管显示器，其中1920X1200RB则是针对部分品牌的24寸宽屏液晶的不同行频而设计，以扩大产品的使用面。

4、玩家可调节选项较多。现在除了电视盒和电视卡外，VGA转接盒类的产品一般可供用户自己调整的画面参数较少，HD是允许玩家自行调节亮度、对比度、色温等参数，不过这其中很多功能同样可以通过显示器的调节实现，意义相对有限。

5、输入输出端口齐全，使用方便。很多老一些的显示器仅支持一路VGA输入，连接PC和游戏机两组信号后就需要来回的插拔，比较繁琐，还容易损坏接口。HD BOX pro集成了VGA输入和输出功能，只要把它连接好显卡和显示器，就随时可以一键切换游戏机端和PC端的画面，方便了边在网上看攻略、边下BT、边玩游戏的玩家。音频部分也设置了RCA莲花口输入和3.5mm标准接口输出，就可以把游戏机的色差线中的两根音频线直接插入HD BOX pro，然后电脑也连接HD BOX获取音频，也还可以把电脑声卡的声音输出也连到上面，和VGA视频一样随时切换。或者玩家也可以把游戏机的音频直接插入支持RCA端口输入的电脑音箱。

6、支持遥控器操作。相对于之前一些同类产品，HD BOX pro像很多电视盒一样，可以支持遥控器的操作，这样在使用过程中就不必再调节盒子后面的相关按钮，只要通过遥控器就可以完成所有的操作。

不过该产品也有自身不足的地方：

1、存在过扫现象。接入高清信号后，画面的四周有一定的缺失，说明该产品的转接有一定的过扫描，不过经过输出分辨率的调整，可以得到一定的解决。

2、按键操作不便。HD BOX pro背部的三个控制按键手感较硬，缺乏回馈感，调节起来不怎么方便，虽然使用遥控器可以有效改善这一点，不过如果能把机身的按键做得更加精致，将会获得更多的好评。

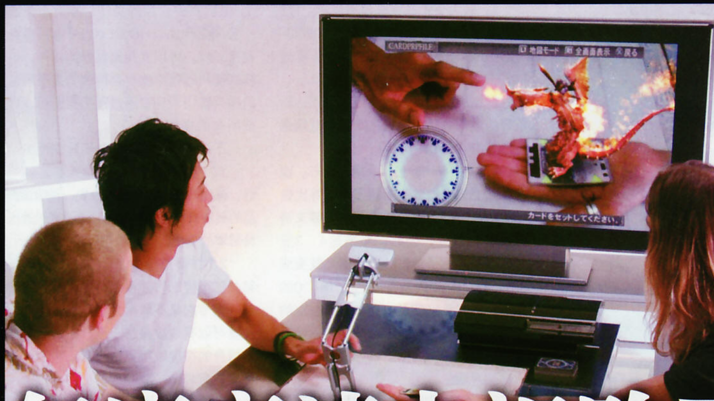
3、做工还需要进一步加强。HD BOX pro的做工相对于部分其他产品要好上不少，盒子的密合度、毛边都得到了较好的控制，不过内部电路板的固定还有些不严密，有轻微的松动，其他部分的做工也还可以进一步加强。

4、VGA输入效果不佳。虽然HD BOX pro支持VGA输入和视频、音频的随时切换，但是限于内部转换芯片的带宽，PC端发出的信号经过转接后有一定的损失，这点在纯平显示器上表现不明显，但是在液晶显示器上就能感觉到画面的模糊。个人感觉，与其通过转接、切换，不如在游戏时插拔VGA接口，否则每次使用电脑也需要打开HD BOX pro才能使用，也比较麻烦。

随着技术的进步，诸多VGA转接器的效果已经将传统的电视卡甩在了身后，加上使用上的便捷，除非是需要录像的玩家，否则各种VGA转接器就足以满足需要。就HD BOX pro而言，产品较好的完成了从游戏机到显示器画面传输的任务，不论是普通隔行还是高清逐行信号，都能保证画面的质量和流畅性，对各类显示设备的兼容性也比较不错，尤其是方便了广大在宿舍玩游戏的学生玩家。

对于PS2、Wii和PSP 2000玩家来说，HD BOX pro是连接显示器的不错选择，对隔行信号的良好支持无需软件强制逐行；对于Xbox360和PS3玩家来说，虽然可以通过Xbox360专门的VGA线或者HDMI-DVI连接显示器，但是HD BOX pro的转接提供了等比显示的功能，保证了画面的忠实再现，画面损失也很小，同时也减少了投资，用豪华版Xbox360自带的色差AV复合线以及组装PS2/PS3色差线就可以获得较好的效果。据了解，今后HD BOX pro的产品线还将进行进一步拓展，可能将有支持HDMI端口的高端以及降低成本和价格的低端产品推出，以满足不同玩家的需要。希望现阶段产品存在的问题也能在今后得到解决。

当然，如果在资金等各方面条件允许的情况下，大屏幕Full HD电视才是你游戏机的终极装备。

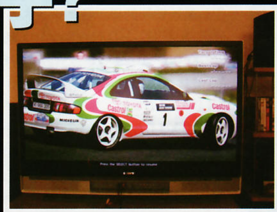


记得微软的XBOX360刚发售的时候，本刊曾经做过一期高清电视购买推荐；之后，索尼的PS3和任天堂的Wii相继发售，虽然Wii倒是基本用不上高清显示，当时做这样的推荐，更多的还是基于360和PS3这两大主机公布的高清电视对应标准和预定推出高画质游戏这样的考虑。从这两年的实际使用情况来看，相信不仅仅是小编，已经入手这些次世代主机的玩家朋友们也越来越能切身感受到传统标清电视已经无法满足次世代游戏的要求了：无法支持高清显示的标清电视或是更古老的电视在玩360游戏或是PS3游戏时，不但无法完美体会到其画面原本的优美，实际显示效果可能更次，希望能对大家的购买有所帮助。 □文/北斗

年底高清电视购买推荐
——适合你的，才是最好的

液晶or等离子？高清电视的选择

目前的主流电视主要有三大类：CRT、液晶和等离子。由于我们这次是以玩游戏、特别是玩高素质画面次世代主机游戏为前提进行的高清电视购买推荐，所以本文将以液晶电视和等离子电视为主。



↑如果能够拥有一台真正的高清电视，那么玩起游戏来也是相当爽的。

液晶VS等离子 争论焦点篇

其实单从2007年市场的出货量上看，液晶已大大超过等离子，市场出现一边倒的局面已成初步定局。不过我们不能人云亦云，毕竟，我们买高清是为了更好地玩游戏。实际上，2007年关于液晶和等离子哪个更好的争论再次升级，双方争论的焦点通常有这么几个方面：

1 谁的技术更优秀？

在07年举行的第四届"中国彩电行业研究季度发布会"上，主打液晶电视的康佳和主打等离子电视的松下首次爆发面对面的口水战。上海松下等离子显示器有限公司副总经理田孝齐刚刚宣称等离子电视动态清晰度优于液晶电视，随后上场的康佳集团多媒体营销事业部副总经理刘丹就大揭等离子存在高清软肋，认为未来高清市场仍是液晶电视的天下。实际上，即便是液晶电视之间、以及等离子电视之间，不同的牌子、不同的型号，也不会采用完全相同的技术，每年都有许多新的技术在推出，而这些新技术之间通常是无法直接进行横向比较的。



2 谁对人体更健康？

07年曾经有一份由中国电子技术标准化研究所、北京协和医院等多个权威机构联合发布的《2005-2007年中国消费者平板电视使用评价报告》称，消费者长时间观看液晶以后感觉眼睛不舒服的比重为8.2%，高于等离子的4.2%，于是一场由"眼睛健康"引发的战争由此引起。

不过这个争论也是为了吸引消费者而采用的一种手段：随着生活水平的逐渐提高，大家都会更加关注自己的身体健康，而且也往往会在这个因素加入到购买商品时的考虑之中。然而大部分人都认为无论是哪种电视，看多了都会对眼睛有害——这倒的确是句大实话，毕竟热爱健康得首先从自身做

液晶VS等离子 基础性能篇

一直以来，围绕到底是"买液晶好还是买等离子好？"的话题就困扰着众多准备购入高清电视的朋友，而且这个争论一直持续到现在都还没有一个能绝对说服大众的观点。所以这次分析和比较小编只能以"谁更适合玩游戏"这个目的和最终评价标准加以衡量。想要对这两类电视进行比较，首先就得了解它们各自的基本特性和性能特点，下面我们先做个入门知识介绍。

液晶：液晶电视，又称LCD电视，利用液状晶体在电压的作用下发光成像的原理。组成屏幕的液状晶体有3种：红、绿、蓝，叫做三基色，它们按照一定的顺序排列，通过电压来刺激这些液状晶体，就可以呈现出不同的颜色。

高清晰、高亮度、影像逼真、画质细腻而富立体感、轻薄、无闪烁是液晶电视带给观者的第一印象；同时，液晶电视的接口也极为丰富。液晶电视与传统CRT电视和等离子电视相比另一大优点是省电，液晶只有同尺寸CRT的一半功耗，比等离子更是低上很多，并且液晶显示器的辐射比CRT要低。此外，液晶显示器不会出现任何的几何失真、线性失真，液晶显示器可视面积大，为完全可视画面。



但是液晶电视也有缺点：可视角度过小、容易产生影像拖尾现象，亮度和对比度也不是很好；液晶还存在"坏点"问题，这是无法维修的；其寿命也有限。

等离子：等离子电视的成像原理是通过在两张薄玻璃板之间充填混合气体，施加电压使之产生等离子气体，然后使等离子气体放电，与基板中的荧光体发生反应，产生彩色影像。

等离子电视具有极高的对比度且具有好的色彩显示能力，最高能达到50亿种颜色；响应速度非常快，具有很好的可视范围，并且容易实现大屏幕和超大屏幕。此外等离子可实现全数字化，即端到端的传输过程中，都是数字信号处理，不经过D/A变换，不会产生信号的失真和图像信息的丢失而使图像质量下降。

但是等离子电视目前有两大缺陷还没有在技术上得以很好的解决：首先显示面板使用寿命低，等离子电视机显示面板一般使用几千个小时后就会产生明显的亮度降低，从而影响画质。其次，等离子电视的耗电量高，巨大的散热量很容易造成元器件的加速老化。

起。目前不少液晶厂商都采用屏变技术和芯片光补偿技术，这一技术从根本上解决传统液晶的眩光污染问题。

3 谁的性价比更高？

价格优势曾经是等离子电视领先液晶电



视的一大砝码，不过近两年来液晶电视的生产厂商屡屡以价格战的办法给等离子电视造成了极大的压力。然而，液晶产业的高速发展导致其市场提前成熟，利润的大幅度下滑甚至亏损也会令液晶行业开始走下坡路。为了改变这个局面，液晶厂商在今年纷纷执行“限产调价”政策，从而导致许多中小尺寸的液晶面板纷纷涨价。

等到机会的等离子推出了32英寸等离子，并把价格定在5000元以内，与同尺寸液晶电视相比具有较大的优势。尽管32英寸等离子拥有不错的销量，但液晶给拥有丰富的产品线，下可到15英寸，上可达100英寸，而且32英寸等离子电视分辨率仅能达到852×480的标清水平，尚无法与同尺寸液晶电视相比。总体来说，价格优势还是倒向液晶电视。

液晶VS等离子 最后的建议

现在我们已经可以得出最后的结论了：对于我们玩家而言：从纯粹的效果来看，等离子电视要优于液晶电视，但是为了支持游戏的高清画面，就必须选择高清电视。这就有了一个问题：选择42寸以下的电视，等离子虽然效果不错，但是基本难以实现真正的高清，这个规格的高清，液晶可以达到很好的效果；相反，选择42寸以上的电视时，等离子彩电就绝对是首选。

如此，尺寸的选择貌似就成为了一大关键：通常当然是屏幕尺寸越大玩起来更痛快，但是大尺寸的高清电视在价格上就比较昂贵了，所以最终的关键还是大家准备出多少银子来购买高清电视。如果资金足够富裕，那就买台大屏幕的等离子，绝对过瘾。如果资金相对紧缺，那么就只能忍受一下液晶的残象问题，42寸以下的高清液晶有许多可供我们选择的品牌，而且效果也还是不错的。

另外还要考虑居室问题，例如空间大的客厅放个等离子比较好，既能获得大幅画面，更能享受到完美的视觉效果，一家人一起看也不会受到可视角度的问题。卧室放个液晶更好，玩游戏会很方便，也不占地方。考虑到以上情况，我们这次的电视品牌推荐上将会以42寸以下液晶和42寸以上等离子两大类作为主流，大家在明白了其各自的优缺点之后，可以参考各自的经济承受能力以及心理价位进行选择。



液晶VS等离子 综合结论篇

先撇开价格因素不谈，如果偏好更高分辨率、更加细腻的画面，而对动态效果要求不高的，液晶电视比较适合；反之，强调画面流畅和层次感的，比如DVD爱好者和经常看足球的人，等离子电视自然更加合适。

大多数的等离子和液晶电视都可以用作电脑显示器，因为现在的平板电视一般都提供DVI以及HDMI等数字接口，可以获得更好的显示性能。从理论上来讲，两种电视接游戏机都没有问题，不过单从性能和效果来看，等离子会更适合用来玩游戏。

主要原因在于不管液晶电视的技术如何发展都逃脱不了响应速度这个概念，8毫秒、6毫秒、5毫秒、4毫秒、100MHZ、120MHZ也不能改变残影（也即“拖尾”）。可以说，残影这个现象一直就困扰着液晶屏，相信接触过采用液晶屏的PSP的玩家就会对此印象非常深刻，特别是在玩一些对画面流畅度要求比较高的游戏的时候，残影现象实在是非常令人不爽的，这个问题在液晶电视上也同样存在。然而，等离子电视就不用担心这个问题，其画面通常都是特别流畅，所以对玩家而言，选择等离子其实更为合适。更重要的是，除了此点之外，相同尺寸的等离子和液晶电视玩同一个游戏进行对比，就会明显看出前者的实际显示效果要优于后者，这已经是不争的事实。

不过选择等离子也有它的局限，因为玩XBOX360和PS3游戏，至少要高清规格才能玩得过瘾。但是目前42英寸以下的高清等离子很少，即使有价格也很贵，只有选择47英寸以上的平板电视时，高清等离子性价比就会比高清液晶有优势。对于即将逐渐普及到家庭的数字电视而言，大多数等离子电视和液晶电视都能显示高清数字信号。但是要欣赏到真正完整的高清电视，显示分辨率至少要达到1280×720，只有很少的42英寸等离子电视可以达到这种分辨率，而大多数50英寸等离子电视和几乎所有大于26英寸的液晶电视都没有问题。我们可以将42英寸作为一个分界线，将二者分别考虑：对于42英寸以下的产品而言，大多数液晶电视都可以轻松达到1366×768的标准分辨率，而此条件下的分辨率，等离子电视是力所不能的。对于42英寸以上的大屏幕而言，等离子电视的优势立即体现了出来，无论是色彩表现、亮度和对比度的大小，乃至画面速度的响应等，等离子电视都胜过液晶电视一筹。

高清电视选购 十大常见问题与误区

上面我们已经针对液晶电视和等离子电视这两大类备选对象进行了一次比较全面的比较，相信大家也已经对许多基本常识和概念有了了解。不过在实际选购的准备和购买过程中，仍然还是有许多需要我们加以注意的地方。特别是随着如今各家电生产商之间竞争的日趋白热化，其五花八门的宣传词往往很容易就给我们造成各种各样的误解。为了能让大家在购买电视前的决策过程中有一个更清晰的认识，下面我们就一起来看看十大最常见的认识误区和需要注意的地方。

平板电视都是高清电视

液晶电视、等离子电视、微显背投电视这些新型的电视产品在市场上往往都被促销员们描述成高清电视产品，这是一个误解。高清电视需要满足以下几个条件：



「FULL HD」，又称全高清，是目前最“高端”的高清水准之一了。

首先，高清电视的物理分辨率，也即屏幕上像素点的数目，要达到或者超过显示内容的分辨率，目前高清标准中有720p、1080i以及1080p三种。要满足高清电视的条件，其垂直方向上的分辨率必须要超过720，因此无论是等离子电视、液晶电视还是微显背投，其垂直分辨率都要超过720（例如1024×768、1280×768、1366×768、1920×1080等）才能满足高清电视的要求。

其次，高清标准要求电视屏幕的长宽比为16：9，传统的4：3比例的电视虽然可以显示16：9内容，但图像要经过压缩调整，不能成为高清电视。真正的高清电视需要内置高清数字调谐器，而且要显示高清内容必须配备DVI或者HDMI数字多媒体接口，才能接驳高清视频播放设备。有了以上这些认识，我们就不会在厂商们一口一个的“高清”面前感到茫然了。

豆知识 什么是1080p？

数字电视的发展从1080i到720p再到1080p，它们都是国际认可的数字高清晰度电视标准。以日本数字电视标准为例，按照显示格式的不同，共分为以下5种规格：

D1：480i格式，和NTSC模拟电视清晰度相同，行频为15.25kHz
D2：480P格式，和逐行扫描DVD规格相同，行频为31.5kHz
D3：1080i格式，分辨率为1920×1080i/60Hz，行频为33.75kHz
D4：720p格式，分辨率为1280×720p/60Hz，行频为45kHz
D5：1080p格式，分辨率为1920×1080逐行扫描，专业格式

其中以D3的1080i作为高清晰度电视的基本格式，但是也兼容720p格式的播放。而D5规格的1080p则作为高级的专业模式，普遍应用于电视台、电影制作。电视台发送的1080i和720p电视信号都是由1080p信号源转换播出的。目前1080p对我们还没有实际的价值，所以大家不要被厂商的宣传词所蒙骗。

豆知识 什么是宽屏？

一般把屏幕宽度和高度的比例称为长宽比（Aspect Ratio，也称为纵横比或者就叫做屏幕比例），宽屏的特点就是屏幕的宽度明显超过高度。目前标准的屏幕比例一般有4：3和16：9两种，不过16：9也有几个“变种”，比如15：9和16：10，由于其比例和16：9比较接近，因此这三种屏幕比例的液晶显示器都可以称为宽屏。此外，如果还有比较特殊的比例，例如24：9，当然也算宽屏。

只要用高清电视就可以收看到高清节目

除了上面这个误解之外，据说在商场里还出现过导购员用“以后都将改成数字高清节目，普通电视无法收看节目”之类的宣传词来推销高清电视的事情。实际上，为了能够收看高清电视节目，体验到高清电视机的高清晰、亮丽美观的图像和高保真的杜比5.1声音系统，除了需要一台高清电视外还需要有高清电视节目传送。

高清电视节目涉及拍摄、发送和接收三个环节，要实现高清电视节目首先在拍摄过程中就需要使用高清摄像机，目前在电视节目拍摄过程中高清摄像机的应用并不多，即使在美国的播放高清节目的数字频道中，其内容也并非全部出自高清摄像机。高清电视节目由于在带宽、编码等方面有一些特殊的需要，因此无论是通过有线传送还是卫星传送都需要专门的高清传送站，用户才能接收到。另外电视机还需要专门的高清节目接收和调谐部件，用以接收和处理高清节目，目前我国国内接收高清节目还需要专门的机顶盒等设备，所以并非真正意义上的高清电视。实际上，我国现在绝大部分电视节目都不是真正的高清节目，大家完全不必担心这个。

高清电视屏幕尺寸越大越好

有人可能觉得电视当然是屏幕越大越好了，看起来该多痛快啊！实际上并非一定如此，屏幕大小取决于你的观看距离，如果电视屏幕很大而观看距离又比较近，就会清楚地看到屏幕上的像素点和扫描线，影响图像美观。所以在选择高清电视的尺寸时还得考虑到大家自己家里的环境，如果准备用来放置电视的房间比较大，可以离远了看，那么自然可以选择更大一些的电视，如果房间相对较小，就不要追求电视的大屏幕了，毕竟，我们买高清电视的最大目的，是为了体验更好的视觉效果。

另外，如果观看距离太远，也将无法体验到高清电视的优势。SID（信息显示协会）会长Larry Weber说过“人的眼睛对于分辨率有一个感知极限，如果人的眼睛离屏幕的距离超过10英尺，就无法分辨小于1mm的像素点，所以在这样的距离感看一台37英寸的电视，就将无法明显分辨出高清图像与标清图像的差别”。所以说如果想要更好的享受电视画面，除了拥有一台高清电视之外，许多类似的技巧也是我们需要掌握的。

高清电视的分辨率越高，图像质量越好

理论上来说确实如此，不过最重要的一点就是传媒本身的质量，举个例子，如果我们玩的游戏最多只支持720p的效果，那么将它放在720p和1080p的电视上运行时的效果其实是一样的，电视的高分辨率只能提供一个物理上的上限，但实际的效果仍然决定于软件自身的质量。

目前标清的DVD影片，其内容是基于480线的逐行视频，与480p的标清电视正好匹配，如果在720p或者1080p的高清电视上显示，就要进行图像的软件压缩调整，所以播放普通的DVD影片，高清电视的显示效果看起来不如标清电视。同样高清内容如果在标清电视上播放就会有数据压缩和丢失，高清电视显示高清内容要比标清电视好很多。



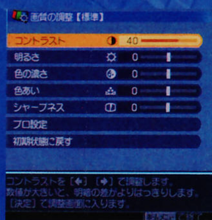
液晶电视比等离子电视和CRT电视省电

关于耗电这个问题，日本的绿色选购网络的一份研究报告显示：在现实生活的实际应用中，相同尺寸的等离子电视、CRT电视和液晶电视的功耗几乎是一样的，而即将到来的采用LED背光源的下一代液晶电视将实现更广的色彩空间，实现更好的颜色，也将比相同尺寸的传统LCD电视功耗提高一倍。

高清电视无需进行专业校准

现实生活中，特别是对于大部分玩家而言，这个问题经常容易被忽视。通常情况下，厂商们往往会将电视机的缺省亮度设置到最高，用高亮度在明亮的卖场演示中抓住消费者。但是在家里，我们使用电视玩游戏或是收看电视节目时，房内环境的亮度通常是比较昏暗的，就会感到刺眼，长时间眼睛会有不舒服的感觉，除此之外，电视的色彩初始设置也往往不太准确。

所以为了达到更好的观看效果，所有电视在购买后都需要校准。我们一般可以请专业的校准人员来帮忙校准，费用并不高。



所有高清节目看起来一样好

关于这个问题，首先我们要明白这么一个情况，所有高清电视节目都要经过压缩，有的压缩率高一些，有的低一点。

ATSC标准包括支持MPEG2视频编码，但是没有任何压缩水平的规定，传送一个未经压缩的MPEG2视频需要885Mbps（720p内容）或者995Mbps（1080i内容）带宽，一个电视台为一套高清节目只投入18Mbps，为此电视台需要使用49：1（720p）或者55：1（1080i）的高压缩率。

如果电视台用一个高清频道的带宽同时传送一套高清节目和一套标清节目，高清节目将只能分配到14Mbps的带宽，如果电视台在一个高清频道中同时传送2套标清节目和1套高清节目，压缩率就更高。

如此高的压缩率对图像质量造成的影响在小尺寸的CRT电视上很难发现，但是在大尺寸的高清电视上就很明显了，有可能出现类似于波纹噪声、包围人物头部的小点等缺陷。不同电视台采用的压缩率不同，其传送的高清节目质量也不同。

用等离子电视玩游戏时间长了会烧屏

不少玩家在选购高清电视时往往会先否定了等离子，认为游戏时间过长容易烧屏。从原理上讲，等离子电视的确存在屏幕烧灼现象，在机场等公共显示领域，等离子电视要长期显示表格等固定不变的内容，长时间会出现某些像素烧灼，但这种情况仅限于一些早期的产品。如今等离子屏的寿命早达到了6万小时，按照每天开机8小时、每年365天开机计算，可以开机20年，这与液晶电视和CRT电视的标称寿命已经基本相当，20年的理论使用时间，绝对足够了。

另外，众多新技术的引用，也大大降低了屏幕烧灼现象（例如使用新型荧光体和惰性气体等），还同时采用了增加回扫和定时刷新等方式弥补烧灼问题。我们在玩游戏的时候，即使画面有固定的字符存在，只要在游戏途中休息一会儿切换画面一段时间，也可以避免屏幕灼烧的发生。



一定要选择FULL HD液晶吗？

有的玩家认为既然是高清游戏，就一定要选择FULL HD液晶。实际上对于多数玩家来说，32英寸液晶更适合玩游戏，但是目前32英寸液晶还没有FULL HD的，刻意追求FULL HD液晶没有必要，高清游戏和高清电影、电视不同，1920*1080的节目很少，基本上是以1280*720为主。即使是少数的1080P游戏，其高分辨率也是建立在牺牲游戏效果基础上的。例如XBOX360，即使是大屏幕，在色差接口下，1366的分辨率已足够，由于色差带宽有限，1920的分辨率也是浪费。

过分关注HDMI版本的问题

这里说的1080i和p，实际上说的是HDMI接口的版本，1.1版的HDMI是最早期的版本，也是目前市场上使用最多的版本。由于带宽的限制，只能传送1080i信号；而1.2a和最新的1.3版，则可以传送1080p信号。我们知道，PS3的一个重要卖点就是支持1.3版HDMI输出，表面上看来1.3版接口的效果最佳。实际上，所有平板电视都相当于逐行扫描p的方式工作，内部都有将隔行信号处理为逐行信号的电路。对于HDMI通道来说，本身是全数字的，在处理过程中可以认为基本没有损失。

推荐选购品牌

TH-42PV70C
等离子彩电 松下

一般的入门级别的发烧友可以选择720P的等离子，目前市面上最热的42英寸高清等离子就要数松下TH-42PV70C了，9千多元的价格使得其性价比非常高。其采用了第十代等离子屏幕，分辨率达1366×768，采用了1.3版HDMI接口，同时还具有复合视频信号输入、S-Video输入、音频输入、电脑输入、分量视频信号输入、音频输入、监视器输出、音频输出等，对于一般追求画面的玩家来说已经足够。

价格：9100—11000
型号：TH-42PV70C
屏幕尺寸：42英寸
屏幕亮度：1500
屏幕对比度：10000：1
屏幕分辨率：1366×768
画面纵横比：16：9
制式：PAL/NTSC
输入端口：HDMI接口、S端子、AV接口、VGA接口、分量视频接口、D-SUB端子



42PD9580TC
等离子彩电 日立

虽然日立 42PD9580TC减少了不少端口而曾经被人戏称为“阉割版”，不过对我们普通玩家而言这些功能其实基本上都用不到，而在这个价位的720p效果高清等离子就是其最大的优势。日立42PD9580TC等离子电视的真实分辨率1280×1080，符合水平1280线，垂直720线的国家高清标准。10000：1的高对比度可以表现更多的细节，使画面更有层次感。亮度为1150cd/m2，配合Dynamic 亮度控制功能，可以根据播放内容调解亮度，使画面效果色彩更精准。

价格：10000—13500
型号：42PD9580TC
屏幕尺寸：42英寸
屏幕亮度：1150
屏幕对比度：10000：1
屏幕分辨率：1280×1080
画面纵横比：16：9
输入端口：HDMI接口、S端子、AV接口、分量视频接口、TV输入

PDP-5000EX
等离子彩电 先锋

在银子足够充裕的情况下可以考虑先锋PDP-5000EX。其采用了先锋最顶级的“FULL HD P.U.R.E. Black”面板和“高纯度水晶层”技术，整体透光效率提升22%以上，1920×1080的高清分辨率显示图像时像素致密感大幅加强，无任何颗粒感产生，整体的画质与颗粒的细腻度都更加精致，细节层次也更丰富，另外，PDP-5000EX拥有2路HDMI端子2路，1路DVI-D线数字端子，表现动态画面的时候都是流畅淋漓的，能够满足发烧玩家挑剔的眼光。不过本电视对普通人来说是极为昂贵的，基本属于可看不可求。

价格：80000
型号：PDP-5000EX
屏幕尺寸：50英寸
屏幕亮度：1000
屏幕对比度：1100：1
屏幕分辨率：1920×1080
画面纵横比：4：3，16：9，影院16：9，宽屏，全屏，放大，影院，点对点
输入端口：HDMI接口、S端子、AV接口、DVI接口、分量视频接口

32LD9000TC
液晶电视 日立

这款机器采用了IPS广视角面板，拥有1366×768的物理分辨率，800：1的对比度以及500流明的亮度。和目前市场中的中高端产品相比，9000TC的规格不算很出色，但是作为普通家用来说已经足矣。

价格：5500
型号：32LD9000TC
屏幕尺寸：32英寸
屏幕比例：16：9
屏幕分辨率：1366×768
屏幕响应速度：8ms
屏幕亮度：500
屏幕对比度：800：1
背光寿命：60000小时
可视角度(水平/垂直)：176度/176度
图像性能：全数字高画质处理技术PictureMASTER(影像大师)使得影像表现更加有立体感，运动画面光滑流畅，更加有效的改善了画面残留现象



LA32S71B
液晶电视 三星

三星LA32S71B液晶电视整体设计给人很舒服的感觉，没有一点多余的部分。屏幕比例是16：9，分辨率为1366×768，3000：1的屏幕对比度，屏幕亮度为500cd/m2，反应时间只有8ms，水平和垂直视角都为170°。虽然基本性能只能算是中等，但是就这个价格而言，还是比较有竞争力的。

价格：5800—6000
型号：LA32S71B
屏幕尺寸：32英寸
屏幕比例：16：9
屏幕分辨率：1366×768
屏幕响应速度：8ms
屏幕亮度：500
屏幕对比度：3000：1
可视角度(水平/垂直)：178度/178度

37GX3
液晶电视 夏普

夏普37GX3的外观设计具有很强的时尚感。其拥有FULL HD的液晶屏幕，1920×1080的分辨率，2000：1的对比度，其4波长背光灯系统能大大提高电视的色彩表现力和色域还原范围，使画面更加清洗通透。

价格：12500—13500
型号：LCD-37GX3
屏幕尺寸：37英寸
屏幕比例：16：9
屏幕分辨率：1920×1080
图像性能：高级超觉Black TFT液晶显示屏(ASV)，智能亮度调节

LA37R81B
液晶电视 三星

三星LA37R81拥有1366×768的分辨率，550cd/m2的亮度，10000：1的对比度，5ms的响应时间以及178度的可视角度。此款电视采用了Wide Color Enhancer靓彩技术，使画面更加清晰亮丽，还配备了三星独特的Anynet+ (HDMI-CEC)技术，此技术可以用一个电视遥控器遥控已经连接的具有HDMI-CEC功能的所有设备。虽然在性能方面不是特别的突出，但是由于其低廉的价格和漂亮时尚的外观，还是很有吸引力的。

价格：8500—9300
型号：LA37R81B
屏幕尺寸：37英寸
屏幕比例：16：9
屏幕分辨率：1366×768
屏幕响应速度：5ms
屏幕亮度：550
屏幕对比度：10000：1
可视角度(水平/垂直)：178度/178度
图像性能：Wide Color Enhancer靓彩技术

37BT20
国产高清彩电 康佳

康佳BT20系列的外观设计均来自“天使之湾”的法国小城尼斯银沙海岸线，时尚感突出。拥有1366×768的分辨率，550cd/m2的亮度，1000：1的对比度，8ms的响应时间以及176度的可视角度。并且这款电视采用了丽翔二代引擎，拥有“四双”：双倍速处理技术、双核心驱动技术、双倍亮彩还原技术、双3D影像处理技术，对画面的清晰度方面有所提升。

价格：7000—7500
型号：LC37BT20
屏幕尺寸：37英寸
屏幕比例：16：9
屏幕分辨率：1366×768
屏幕响应速度：8ms
屏幕亮度：550
屏幕对比度：1000：1
可视角度(水平/垂直)：178度/178度

LC-37R35
国产高清彩电 厦华

厦华LC-37R35拥有1920×1080的全高清分辨率、8000：1的动态对比度、1000cd/m2的亮度，4ms的快响应时间以及178度广域视角。这款电视还应用了，整合高清画质、临场音响、娱乐端口等领先技术。

价格：9000
型号：LC-37R35
屏幕尺寸：37英寸
屏幕比例：16：9
屏幕分辨率：1920×1080
屏幕响应速度：4ms
屏幕亮度：1000
屏幕对比度：8000：1
图像性能：厦华微晶120Hz顶级刷新率，微晶1000线，微晶全能芯，微晶双核六色，微晶智慧光，动态亮度补偿/动态色度补偿，肤色校正/伽玛校正

TLM3788P
国产高清彩电 海信

海信TLM3788P采用了斜线补偿处理技术，可以消除线条的锯齿状失真。

价格：7700—10000
型号：TLM3788P
屏幕尺寸：37英寸
屏幕比例：16：9
屏幕分辨率：1920×1080
屏幕响应速度：8ms
屏幕亮度：450
屏幕对比度：700：1
可视角度(水平/垂直)：176度/176度
图像性能：MADI数字运动补偿电路，DCDI斜线补偿处理技术，CCS数字串扰抑制技术

在新锐掌机上感受
脱胎换骨后的经典名作

十一年前的SFC名作《星海传说》又回来了。这款作品的系统是RPG成熟期的代表之一，能在最新的掌机上玩到它的重制版，体会传统设计思路与新表现形式的融合，实在是一件感慨良多的事。 □文/著子



拉迪克斯·菲雷斯
Ratix Farrence

爱称拉蒂，居住在行星洛克的有尾族人，个性热血。隶属于克拉特斯自警团。父亲曾是自警团队长，在拉蒂年幼时殉职。

01 技能 Skill

各种各样的技能是辅助主角及同伴顺利展开冒险的关键。技能可以在各个城镇的“技能工会（スキルギルド）”中购买，但不会直接生效，必须消耗每名角色积累的“技能点数（SP）”习得后才能使用。SP会在角色升级时自动增加，还能通过一些特定途径获得。另外，每名角色的SP上限都是999，如果达到这一数值，再获得的SP就会全部作废，及时使用才能保证效率。

技能分为“通常技能”（白字显示）和“战斗技能”（绿字显示）两大类。通常技能通常与角色的基础能力和特技有关，很多技能可以提升角色的能力值，还有一些技能是使用特技的必要条件。战斗技能通常与角色的战斗性能有关，很多技能都能在战斗中临时提升角色的能力，或者赋予角色某些战斗技巧。



从购买类别上，技能分为“知识”“技术”“感觉”“战斗”四个大类，每一类都分成1至3三个等级，每一等级都包括几个特定的技能。在“技能工会”中购买了某一类别、某一等级的技能后，团队中所有成员就都可以修习该类别、该等级的所有技能了。高级别技能要到游戏后期才能够买到。

购买技能后开启系统菜单，在“スキル”——“スキルを覚える”中就可以消耗SP修习技能。最开始习得的技能只有Lv.1，继续注入SP，就可以提升技能的等级，每种技能最高可以达到Lv.10。当完成某些等级的技能组合时，角色就会获得相应的特技。

米莉·克里特
Milly Killet

有尾族的见习法术师。拉蒂的青梅竹马，同样属于克拉特斯自警团。年龄尚小，时时不敢面对自己的真实想法。

STAR OCEAN First Departure
スターオーシャン1

PSP	本刊译名：星海传说1初次启程			CERO A
	SQUARE・ENIX	5040日元	2007年12月27日	
角色扮演	UMD	日版	1人	384KB

星海之中，曾经存在一个高度的文明
万物理所当然般地繁衍生息
享受着大地带来的充盈
然而，人类的傲慢导致了天灾
蔚蓝星球的住民踏上了背井离乡的旅程
如今，宇宙彼方的行星上
有着与昔日地球同样的葱茏
不同的种族和睦相处
充满梦幻般的生机与安宁
然而，文明的暗影逐渐接近
黑暗的历史，开始再次现出可怖的面容……

在星海之中，

02 道具制作 Item Creation

道具制作（IC）系统与特技相似，也是通过组合特定等级技能获得的选项式能力，但都与获得新道具有关。使用时要消费素材及特定的工具类道具。

●アート（艺术）：使用画布及造型粘土做出道具及饰品。消费道具“マジックカンバス”或“マジカルクレイ”。

●カスタマイズ（改造）：利用现有装备配合矿石打造出新装备。消费道具“スミスハンマー”。

●鉴定：辨别以问号开头的道具的本来面目。消费道具“スペクタクルズ”。

●细工：利用矿石制造出新饰品。

●执笔：创作出可以提升技能等级的书刊，消费道具“万年笔”。

●调合：利用两种药草调和出药品。

●调理：利用食材制做出料理。

●炼金：将普通的铁块炼成各种宝石。消耗道具“アイアン”。

●サバイバル（野外求生）：在场景中寻找道具，每次使用消耗4MP。

●复制：使用魔法相机和魔法胶卷通过拍摄复制道具，使用前提是拥有“カメラ”系道具，同时消费道具“マジカルフィルム”。

●マシーナリー（机械制造）：使用工具与材料制造出机械类道具。消费道具“マテリアルキット”。

道具制作有一定成功率，除了与技能等级有关外，还关系到每名角色的才能，使用贵重素材时要慎重。

05 斗技场 Arena

游戏中盘时到达的城镇タトローイ中设有一座供主角及同伴进行挑战的斗技场，这也是每一代《星海传说》中必定存在的设施。挑战斗技场时，玩家要从团队成员中选出一名出赛，在大会中取得冠军，就可获得相应的奖品。斗技场共设有H到A八个等级，需要从等级最低的H一级一级向上挑战。

每一级斗技大会都要连续进行5场一对一的战斗，每场战斗结束后，HP和MP的情况都会保留到下一场战斗中，非常考验实力。另外，斗技战斗中不许使用任何自带的道具，只能使用每级比赛开始前支给的少量专用道具。因此，使用道具的时间也要把握恰当。

06 感情度 Degree of Feelings

本作中重要的隐藏数值，除主角ラティ之外的每名同伴角色都存在这一数值。感情度会随着团队组合、剧情事件及战斗等要素而发生变化。感情度提升之后，角色在战斗中的配合度会变高，还会发生一些感情度低时不会发生的PA。另外，本作采用了复合结局的模式，各角色的感情度状况会对结局产生影响，有些结局是必须提升特定角色的感情度后才能看到的。



——角色的感情度与剧情展开息息相关。

03 才能 Talent

才能是每一名角色都拥有的固有能力之一，可以在系统菜单的“ステータス”——“タレント”中查到。道具制作与才能有直接关系，让具有才能的人来负责相应的道具制作，可以大幅提升制作的成功率。另外，本作中追加了《星海传说2》的“潜能”系统。让角色反复实行与某项原本不具备的才能相关的特技，有一定几率让角色的“潜能”开花，获得该项才能。不过，并不是每名角色的所有才能都能开花，一些才能是某些角色不可能获得的。



特技与才能的对应关系如下：

才能	相关特技
オリジナリティ	カスタマイズ、细工
味觉	调理
器用な指先	细工、マシーナリー
デザインセンス	マシーナリー、アート
文才	执笔
リズム感	音乐（演奏）
音感	音乐
动物好き	ファミリア
野生の勘	スカウト
マナの祝福	炼金

07 特技 Special Skill

通过组合特定等级的技能获得选项式能力。本作在SFC版的基础上又追加了新的特技，一些原有特技的性能也做出了调整。对应的技能等级提高后，特技的等级也会提高，使成功率和效果得到提升。

●音乐：首先使用游戏中获得的各种乐器作曲，然后进行演奏，乐曲演奏期间会产生各种特定效果。作曲消费道具“羽ペン”，演奏消费道具“指挥棒”。

●修行：开启后，角色在战斗中的能力会降低，但可以获得较多的经验值。

●スカウト（侦察）：可以在一定范围内调节遇敌率。

●ファミリア（使魔）：派遣小鸟外出购买道具，在迷宫中使用非常方便。消费道具“ペットの饵”。

●ピックポケット（偷盗）：装备“盗贼てぶくろ”或“マジックハンド”后对着人按□键偷取道具，是很强力的技能，但使用次数过多会降低感情度。

●オラクル（神谕）：在最终迷宫最深处完成存档后才会出现的隐藏特技，可以听到制作组给予的一些游戏小提示。

04 个人事件 Private Action



个人事件（PA）是《星海传说》系列最具代表性的系统。在地图上某些城镇的入口处，屏幕右上角会显示出“Private Action”的提示，此时按□键，就可以进入PA模式。进入这一模式后，团队中的成员会解散到城镇各个地方进行自由活动，此时操作ラティ在城中寻找团队成员们对话，就有可能看到每一名同伴独有的PA。除了可以欣赏主线之外的情节外，很多PA还与特定道具和技能的获得有关，有些PA甚至会影响角色的感情度，以至游戏的结局。另外，PA之间也是互有联系的，完成某个PA可能是开启另一个PA的条件。

完成PA模式的搜索后，回到城镇入口处就可以解除PA，恢复普通的团队。PA模式下是不能发展剧情事件的，希望继续主线游戏时不要忘记先解除PA。

08 超级特技 Add a New Skill

从《星海传说2》中导入的新系统，需要团队中不同成员完成一定的特技组合后才能获得，可以看成是特技的强化版，拥有非常实用的效果。

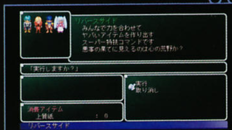
●マスターシェフ（料理大师）：团队成员合力制作料理，可以完成比通常调理更豪华的食物，其中还包括一些隐藏食物。

●オーケストラ（音乐会）：团队成员合力开演奏会，演奏成功率大幅上升，消费道具“指挥棒”。

●开眼：开启后战斗中全员的移动速度降至最低，但战斗后会获得SP。

●出版：团队人员合力完成能大幅提升技能等级的特殊书刊，消费道具“万年笔”。

●なんでも鉴定だ！（什么都鉴定！）：在一定范围内调节买卖道具的价格，消费道具“スペクタクルズ”。



●ブラックスミス（黑色史密斯）：众人合力制造武器防具，制造成功率大幅上升，消费道具“スミスハンマー”。

●リバースサイド（黑暗面）：众人合力出坏主意，可以做出一些通常手段无法获得的邪恶道具，消费道具“上质纸”。

谱写跨越时空的新篇章。

09 系统进化 New System

本作对战斗系统进行了大幅改良。基本模式继承自《星海传说2》，实现了有纵深的战斗场景。战斗操作依旧非常简单，但移动走位及同伴配合等方面也很讲究，达到了明快与深奥的平衡。在SFC版原作中，使用纹章术时必须调出系统菜单，但在本作中，纹章术可以和必杀技一样设置快捷键，在战斗中只要按下L或R键，就能立刻开始纹章术的咏唱。由于战斗节奏不会被打断，连携的时机更容易掌握。SFC版《星海传说》及PS版《星海传说2》的战斗系统中，通常攻击只有1击，不能直接连续。本作在此方面实现了进一步的进化，角色的通常攻击可以达到3连，并且其中任意一段都能连携必杀技。在面对强敌时，玩家可以利用通常攻击出手的次数调节使用必杀技的时机，形成更加紧密的连携。

10 战术 Strategy

系统菜单中的“战术”是为了使战斗进行得更加顺利而设置的调节系统，共分为作战、入れ替え（交换）、队列、リーダー（队长）四项。

“作战”用来设定各角色的行动倾向。在战斗中，玩家操作角色以外的出战成员会自动按照“作战”中设定的倾向展开行动。

“入れ替え”用来调整队列顺序及更换出战成员。

“队列”用来设定进入战斗后出战队员的初期位置。

“リーダー”用来更改队长。队长会成为战斗默认的操作角色。



11 熟练度 Skill level

必杀技与纹章术都存在“熟练度”的概念。熟练度数值其实就是技巧的使用次数，使用次数越高，技巧的使用就越为顺手，技巧能力也会相应提高。

必杀技的情况下，当熟练度达到一定水平时，技巧会得到成长，提升威力、范围及速度等性能。有些必杀技在成长后招式画面会发生改变，还有些必杀技会多出追加攻击。必杀技一般都有数段成长。

纹章术并不像必杀技那样有阶段性成长，而是随着每一点熟练度的上升而逐步变化。熟练度提高后，不仅技巧威力会上升，咏唱时间也会缩短。在这种意义上，纹章术的熟练度比必杀技的熟练度回报更早。着重修练哪一项技巧应当事先有所设计。

14 战斗流程 Battle Flow

主角在城镇以外的地方行走时会自动遇敌，从而进入战斗画面。敌人栖息的地方有很多，像世界地图与迷宫等，每片区域的敌人实力都不一样。遇敌之后，显示会自动切换至战斗画面。出战团队中的成员会按照事先设定好的阵型排开。阵型可以在系统菜单的“战术”——“队列”中自由变更。

战斗中，玩家只能操作团队的其中一名成员。最开始时，玩家操作的角色默认为队长，但玩家可以随时在战斗中按×键更改操作角色。

○键是通常攻击键。按下之后，操作角色就会自动追踪距离最近的敌人，进入攻击范围后就会使用通常攻击发动进攻。战斗中，按△键可以开启被称作“圆环指令”的战斗菜单。战斗菜单分为四项：“战术变更”“道具使用”“纹章术使用”及“逃走”。战斗菜单开启时战斗处于暂停状态，玩家可以根据情况从容作出对应。战斗菜单中的指令要在操作角色处于待机状态时才能使用，如果操作角色正处于攻击动作途中，则选项不能实行。

在战斗中按下L键或R键就可以使用事先设置的必杀技或纹章术，使用必杀技和纹章术都要消耗MP。如果想使用没有设定在快捷键上的纹章术，就需要调出战斗菜单了。击倒所有的敌人后战斗宣告结束。出战的成员会根据打倒敌人的种类获得相应的经验值和金钱，还会回复少量HP和MP。



15 必杀技 Killer shot

战士系角色的特殊攻击技巧。战士系角色升到某些特定级数时会习得必杀技，必杀技比通常攻击的威力高，有些必杀技还拥有很广的攻击范围，但使用时要消耗MP。在系统菜单中将必杀技设定在快捷键上后，在战斗中可以随时使用，还可以和通常攻击形成连携。

在游戏过程中，当满足一定的条件后，角色们有可能获得特殊的技能“奥义”。获得“奥义”之后，让角色持续使用某些特定的必杀技作战，就有可能在战斗后获得新的必杀技，这就是“奥义必杀技”。奥义必杀技消耗的MP比普通必杀技高，但威力也比普通必杀技更强，是对付强敌的王牌。另外，奥义技能也可以在系统菜单的“スキル”——“スキルを覚える”中消耗SP修习，奥义技能的等级提升之后，对应的奥义必杀技消耗MP量会下降。

12 设定 Config

在本作中，玩家可以根据自己的喜好自由调节战斗系统的式样。各种调节都在系统菜单的“コンフィグ”中进行。

“ターゲッティングモード”是更改索敌模式，分为“セミオート（半自动）”和“オート（全自动）”两种。系统最开始默认为“オート”，在此模式下，玩家不能自由选择攻击目标，操作角色会自动向距离最近的角色发动攻击。当对战斗操作比较熟悉之后，就可以将索敌模式改为“セミオート”，此时只要在战斗中按下□键就可以自由选择攻击对象。

“ウィンドカラー”是更改对话框背景颜色，玩家可以自由调色。

“カメラワーク”是调节战斗视点，分为“通常”和“リーダー重视（队长重视）”两种。设定成“リーダー重视”时，战斗时的视点将始终追在操作角色身上。

“キーカスタマイズ”是修改键位。

“イクイップウイザード”是自动装备机能，对应每个角色开启后，当游戏中获得新的上位装备时，系统就会自动给所设定的角色装备上。

13 奇袭 Surprise Attact

主角在场景中遇敌进入战斗时，有一定几率会受到敌人的奇袭。受到奇袭时，己方所有出战成员在战斗开始时都处于晕眩状态，非常不利。奇袭的形式有三种。

（1）背后袭击：敌人初期配置在己方队列背后较远的位置。由于双方距离较远，晕眩可以及时回复，但位于队列后方的回复系术士会优先遭到攻击，如果攻击角色移动速度较慢，回复系角色有在短时间内被击倒的可能。

（2）前后夹击：敌人初期分散配置在己方队列前后较近的位置。由于敌人距离近，且背后也受到攻击，非常危险。遇到这种情况时，迅速判断应当优先攻击的敌人是关键。

（3）空降袭击：敌人初期并不存在于场景中，而是从空中直接落到己方阵型当中。这种情况下晕眩时间造成的影响最大，但由于敌人比较集中，反击也相对容易，只要时刻注意HP和MP的残量就可以了。



16 纹章术 Heraldry

通过咏唱咒纹引发特殊效果的系统。纹章术的种类多种多样，既有可以同时攻击复数敌人的范围攻击技，也有为己方同伴回复HP的回复技，还有提升角色战斗能力的辅助技。活用纹章术是进行迷宫探索和BOSS战的关键。另外，敌人在进行某些特殊行动时通常攻击无法奏效，但此时纹章术依旧能正常造成伤害。

纹章术使用时需要一段咒纹的咏唱时间，越强的纹章术咏唱时间越长。在咒纹咏唱完成前，使用纹章术的角色是不能行动的。如果中途受到攻击，纹章术的使用就会以失败告终。战斗画面中，角色MP槽下方有一条绿色的咏唱时间槽，启动纹章术后，时间槽会不断下降，降至零时纹章术就发动了。随后，时间槽会变成红色并缓缓上升，直到时间槽重新蓄满并成为绿色为止，同一名角色不能再使用新的纹章术。

技能“早口”可以缩短咒纹的咏唱时间，“集中”可以使使用者在一定几率下承受攻击也不中断咏唱，对于纹章术士来说，这两种技能非常重要。

纹章术有“咒纹属性”之分。游戏中的咒纹属性共有水、火、风、地、光、暗六种，水与火互克，风与地互克，光与暗互克。使用与敌人属性互克的纹章术进攻可以造成较大伤害。另外，每名纹章术士都有拿手与不拿手的属性。例如，ミリー擅长光属性纹章术，可以学会所有高级的回复系法术，但不能学会任何暗属性攻击法术。

宇宙历346年。
现在，在未知力量的引导下，一个新的时代即将开始。
这究竟是神的意志，还是命运的恶作剧？
但即使如此，人们也没有停下探索未知的脚步。
宇宙，就是一片星之海洋……

Prologue 序章

洛克（ローク）是一颗有着美丽大自然与众多生命种族的未开垦行星。在这颗行星的其中一块大陆——穆亚（ムーア）大陆的边境，有个名为克拉特斯（クラトス）的小镇。

少女米莉（ミリー）从克拉特斯的林间小道中跑向镇边的警卫所，这里是镇上的自警团员执勤的地方。虽说是"警卫所"，但在这个与事故与案件无缘的和平小镇上，两位自警团员拉蒂（ラティ）与多恩（ドーン）也只能无所事事地闲坐着。见到二人的懒散样子，米莉感到很看不惯。于是，米莉强拉着二人在小镇上开始了巡逻。

三个人在镇上转了一圈，正准备返回警卫所，一伙盗贼突然在光天化日之下闯进了村庄，自警团员们当即上前迎战。凭借日常修炼的战斗技巧，拉蒂等人成功击退了盗贼。战斗结束后，多恩显得兴高采烈，拉蒂却似乎想起了心事而沉默不语，使米莉感到有些担心。

Chapter.1 第一章

第二天，拉蒂来到警卫所，米莉和多恩已经在里面等候。警卫所的所长对三人赶走盗贼的事表示感谢，但同时也拿出一封信给三人看。信是邻村库鲁（クール）的村长寄来的，上面写着因为村民得了怪病而希望克拉特斯援助的请求。米莉想起梅托克斯（メトークス）山上能治百病的药草，便想和拉蒂、多恩出发前去采集。这时，米莉的父亲玛尔特斯（マルトス）忽然走进来拦住了众人。身为知名魔法师的玛尔特斯告诉众人山上的危险，并自己担起了采集药草的任务。于是，米蒂等人只得留在村中等待。

可是，整整过了两天，玛尔特斯也没有回来。担心父亲安危的米莉正准备亲自前去调查，众人接到了玛尔特斯用信鸽传回的信。玛尔特斯告诉众人，库鲁村传染的怪病非常可怕，沾染上的人会在三天内石化，法术完全无效，连玛尔特斯自己也感染了这种病。玛尔特斯警告众人，一定不要接近库鲁村。看完信后，米莉立刻转过头，一言不发地向着村外跑去。拉蒂和多恩知道米莉要去库鲁村，急忙在后面紧紧追赶。

在库鲁村，众人见到了玛尔特斯。可是，知道自己已经对怪病束手无策的玛尔特斯不让米莉等人靠近。玛尔特斯拜托拉蒂和多恩将悲伤的米莉带回了克拉特斯镇。

为了寻找治疗办法，拉蒂、米莉和多恩前往梅托克斯山寻找药草。中途，拉蒂和米莉突然发现多恩也染上了库鲁村的怪病。不过，多恩不愿意中途返回，执意要一起前往山顶，米莉和拉蒂只得同意。

三人来到山顶，正准备收集药草，两个身着奇特军服的人突然出现。二人中的男子名叫罗尼奇斯（ロニキス），女子名叫伊莉亚（イリア）。伊莉亚告知拉蒂等人，这里的药草并不能治疗石化，这种怪病是由一个名为雷佐尼亚（レゾニア）的组织违规干涉"未开垦行星"而造成的。罗奇尼斯和伊莉亚此次是受命前来协助洛克星上的人们。如果拉蒂等人能随同二人前往制作疫苗，就能拯救多恩、玛尔特斯和库鲁村的人们，但在"未开行星保护条约"的规定下，拉蒂、米莉和多恩将再也无法返回原来的家乡。

闻听此言，拉蒂、米莉和多恩大吃一惊。沉思半晌后，三人虽然仍觉得半信半疑，但为了拯救家人及朋友，还是同意了伊莉亚的提案。罗尼奇斯和伊莉亚将拉蒂等人传送到了自己的宇宙船卡尔纳斯（カルナス）号上。看到舰上远远高于洛克星的科技，拉蒂等人觉得非常惊奇。舰上的学者在分析了多恩的病症后得出结论，这种特殊的病毒有高速变异性，无法制作疫苗，只有使用从天然宿主身上提取的血清才能治疗。雷佐尼亚组织对洛克星使用这种病毒，很可能是要从洛克星人的特殊血液中提取可以用于兵器制造的物质。

由于无法获知病毒宿主的信息，多恩的病暂时还无法医治。在多恩的要求下，罗尼奇斯将众人暂时传回了克拉特斯。在将自己珍藏的八音盒送给了米莉之后，多恩在自己的床榻上变成了石像。伊莉亚将沉痛的拉蒂和米莉带回了舰上，准备返回卡尔纳斯号出发的地方——地球进行报告。一艘除拉蒂和米莉外谁也没有看到的舰艇突然悄无声息地接近，向卡尔纳斯号上的最高主管贝兹（ベイズ）提督提出了会谈的要求。伊莉亚当即想到，这艘舰使用的"不可视物质"很可能来自洛克星。

来者是雷佐尼亚组织的特使，目的是和地球联邦讲和。雷佐尼亚这样做的理由，是因为出现了未知的"第三势力"。罗尼奇斯要求雷佐尼亚交出病毒的宿主，可特使却说，这种病毒的宿主是300年前传说中的魔界之王阿斯莫迪乌斯（アスモデウス），这位魔王在古昔的大战中被讨伐，如今早已不存在了。

无奈之下，贝兹提督下达了暂时封锁洛克星的命令。面对沮丧的拉蒂和米莉，罗尼奇斯说出了最后的打算：前往行星斯托利姆（ストリーム），利用那里的遗迹"时间门"回到过去，打倒魔王获取血清。这样做等于违反联邦的命令，但罗奇尼斯还是做出了决定。众人私自启动卡尔纳斯号的传送装置，来到了斯托利姆星。"时间门"接受了众人的请求，将众人转移回了300年前的洛克星。但是，众人却在时流中失散了。

被迫变成二人行动的拉蒂和伊莉亚在调查了眼前的情况后决定前往港市波多米斯（ポートミス）寻找交通工具。在身背大剑的旅人西乌斯（シウス）协助下，二人得到了一份前往波多米斯收取货物的差事，并得到了波多米斯入城的通行证。

Chapter.2 第二章

完成了被委托的任务后，拉蒂和伊莉亚前往波多米斯的港口，想寻找一条向北方大陆阿斯托拉尔（アストラル）去的船。可是，由于蛮族海盗的猖獗，向北方去的船只都不敢出港。无奈之下，二人只得亲自前去讨伐海盗。

在海盗的巢穴，拉蒂等人击倒了统率海盗的蛮人首领，驱散了海盗团。在巢穴深处，伊莉亚听到了从监牢中传出的笛声。拉蒂循声找去，发现了一位被海盗关在这里的半猫族少女。众人将少女带回波多米斯后，少女突然撇开众人跑掉了，只是将随身携带的笛子落在了地上。

波多米斯的水手们为感谢讨伐海盗的壮举，让拉蒂等人免费乘船来到了阿斯托拉尔港口奥塔尼姆（オタニム）。一位名叫菲亚（フィア）的女骑士为一行人指明了前往阿斯托拉尔城的路。途中，拉蒂在建有大型斗技场的市镇塔特洛伊（タトローイ）见到了传说中的英雄剑士阿修雷（アシュレイ）。这位老剑士在斗技场中看到拉蒂的剑法后很感兴趣，问起拉蒂的武艺渊源，但拉蒂只简短地说是父亲传授的，似乎不愿多提此事。阿修雷也要前往阿斯托拉尔城，听说拉蒂和自己的目的地相同，便决定同行。

一行人来到了阿斯托拉尔后，再次遇到了菲亚。菲亚是阿斯托拉尔骑士团团长的养女，而骑士团长与阿修雷曾是好友。见到自己小时候憧憬的英雄剑士，菲亚高兴地将众人让到了自己的家中。在骑士团长莱亚斯（ライアス）和阿修雷的对话中，拉蒂等人得知先前遇到的旅人西乌斯是莱亚斯的儿子，同时也是菲亚的义兄。西乌斯当初也是骑士团员，因为不满骑士团内部的人心猜忌而离家出走，莱亚斯和菲亚为此伤透了脑筋。

当夜晚间，不祥事件发生了。骑士团长莱亚斯突然被人刺伤，而刺客正是菲亚。拉蒂等人觉得事出蹊跷，决心查明原因，便追踪菲亚来到了连接阿斯托拉尔和塔特洛伊的洞窟中。在塔特洛伊的出口附近，被众人追至绝境的假菲亚露出了魔兽的原形。

击倒了魔兽之后，众人回到阿斯托拉尔。国王和菲亚对众人查明真相表示感谢。关于拉蒂正在寻找同伴的事，菲亚建议前往帕吉（パージ）神殿，使用那里传说中的神器"真实之瞳"获取情报。

在帕吉神殿后山，拉蒂等人遇到了一位翼人族的青年。这位名叫约书亚（ヨシュア）的青年为了寻找儿时失散的妹妹与杀害双亲的仇敌，也来到此地寻找"真实之瞳"。众人合力来

菲亚·梅尔
Fear Mell

阿斯托拉尔骑士团第一军的女骑士，有些男子气质。与骑士团团长之子西乌斯从小一起长大，对西乌斯抱有爱慕之情。

到了神殿最深处，见到了三个居住在这里的原住种族——符文（ルーン）族人。宛如精灵的符文族厌恶充满欲望的人类，本想驱逐众人离开，但发现众人只是为了找人而来，便用力量探知了罗奇尼斯和米莉这两个来自不同时空的人的位置。不过，符文族人也告诉众人，这里并没有什么“真实之瞳”，让众人放弃寻找。

符文族将众人强制转移出了神殿。按照符文族的指引，拉蒂和伊莉亚决定前往希尔巴兰特（シルヴァラント）大陆上的巴恩（ヴァン）王国。

Chapter.3 第三章

为了前往希尔巴兰特大陆，众人来到了港口特洛普（トロップ）。刚进入镇口，众人突然看见一颗闪耀的流星划过天际，坠落在远方。拉蒂突然想起，那个方向是故乡穆亚大陆上的“星之船”遗迹的方向。伊莉亚也对坠落的物体感到担心，于是，众人先乘船返回了穆亚大陆。在拉蒂记忆中的遗迹地点上，众人果然看到了坠落的“星之船”。伊莉亚看着这艘与地球舰艇有几分相似但又不同的宇宙船，不禁陷入了沉思。

由于在“星之船”上没有找到更多线索，众人依原计划前往希尔巴兰特大陆。在港口艾克达特（エクダート），拉蒂遇到了久别的米莉。但是，罗尼奇斯却并没有和米莉在一起，二人因为一点事故而分开了。为了寻回罗奇尼斯，米莉带领众人来到了小镇伊奥尼斯（イオニス）。

在镇口，众人发现罗奇尼斯和一位长发女子正与一个身披甲胄，手持“真红之盾”的男子对峙。长发女子似乎将持盾男子认作自己的仇敌，连续展开进攻，但持盾男子却不还手，轻描淡写地躲开攻击后，径自走掉了。众人急忙迎上前去。罗奇尼斯见众人一同到来，不禁感到惊奇。长发女子名叫玛贝尔（マーヴェル），与约束亚的命运相似，玛贝尔也在寻找杀死双亲的凶手。当米莉和罗奇尼斯在希尔巴兰特被魔物袭击而失散时，玛贝尔救下了罗奇尼斯，因此才能在这里和众人相遇。

终于会合的队伍经过长途跋涉，来到了巴恩王国的首都巴恩·伊·伊尔（ヴァン・イ・イル）。在王宫中，拉蒂等人谒见国王，说明了希望前去讨伐魔王阿斯莫迪乌斯的来意。国王沉吟片刻，决定先测试一下众人的实力。

在冲破了巴恩王室试练迷宫的难关后，众人重新来到了王座之前。对众人的势力感到满意的巴恩国王说出了与魔界有关的大致情况。基本上，从这个世界打开通向魔界的门是不可能的，唯一的希望是传说中从异世界来到洛克星的“旧异种族”所留下的宝物“真实之瞳”。

再次听到“真实之瞳”这个名字，众人都感到有些吃惊。而伊莉亚则对“从异世界来的旧异种族”感到有些在意。巴恩国王又告诉众人，寻找“真实之瞳”的传承分别在四大国家王室的手中延续，一旦出现危及世界的状况，必须四大王国联合行动，才能得到这件有着神奇力量的秘宝。其中，巴恩王国肩负着寻找传承意志的继承者，并对其它王国进行召集的使命。说罢，国王将象征着巴恩王国的纹章交给罗奇尼斯，让众人前往其它三个王国，对国王们说明情况，求得各国的帮助。

一行人首先来到了北方的希尔巴兰特王国。国王见到巴恩王室的纹章，知道事态的严重，便将希尔巴兰特纹章交给众人，并说明了希尔巴兰特王室的传承——“位置”。魔界的入口位于希尔巴兰特南部海上的一座孤岛，可以直接从希尔巴兰特乘船前往。随后，国王指引众人从港口前往世界上的各个大陆，在拜会各国国王的同时搜寻讨伐魔王的力量。

在希尔巴兰特发达的海航支持下，众人开始在世界上寻找能共同前往魔界的人才。在聚集了志同道合的伙伴后，拉蒂等人来到了曾在旅途中经过的阿斯托拉尔城。已经继任骑士团长的菲亚将众人引到了国王的王座前。阿斯托拉尔国王告诉众人，关于寻找“真实之瞳”，阿斯托拉尔王室的传承是四句话：“莫叹命运，勇气于心，传承万代，力量永存。”对于这四句平凡古训一般的话，包括阿斯托拉尔国王本身在内的众人都不明白其中的意思。不过，众人也清楚，将情报收集齐全后，这段传承必有它的含义。于是，拉蒂等人向国王道谢后，带着国王给予的阿斯托拉尔纹章离开了。

众人跨越大陆间的海洋，来到了建在波多米斯港口旁的穆亚城，但穆亚王国的大臣并没有直接将众人带到国王面前，而是告诉众人，王宫内的宝物殿近来被魔物所占据，穆亚国王为此事而忧心不已。大臣想拜托拉蒂等人讨伐王宫内的魔物，拉蒂当即同意帮忙。

成功讨伐了宝物殿中的魔物后，众人终于见到了穆亚国王。穆亚国王告诉众人，这里的传承是“历史”。昔日，这片大地上的人们为了寻找“通向乐园的归途”，从“旧异种族”手中得到了“真实之瞳”。但是，这件宝物指引的“乐园”是假象，门扉通向了恐怖的魔界。等魔界的大门终于关闭之时，大地已经遭受了空前的浩劫。于是，“真实之瞳”被封印在神殿之中，由三位女神看守。

听到这段神话一般的历史，拉蒂等人不禁想到了曾经在帕吉神殿遇到的三位符文族。众人觉得，尽管符文族曾经否认“真实之瞳”的存在，但这件宝物很可能还是存在于帕吉神殿当中。众人从穆亚国王手中领取了穆亚纹章后，踏上了返回巴恩王国的归途。

回到巴恩王国后，国王看到众人已经集齐了各国的纹章，当即让众人前往帕吉神殿寻找“真实之瞳”。

Chapter.4 第四章

众人又一次来到了帕吉神殿内部。符文族看到四大王家的纹章，知道古代传承的继承者到来，默默地将众人指引到了不为人知的神殿深处。众人惊奇地发现，这里竟然是一处有着先进科技的未来设施。罗尼奇斯和伊莉亚看到几百年前的洛克星上有这样的设施存在，感到很不可思议。

众人以阿斯托拉尔王室流传的四句古训的字头为密码，打开了通向设施尽头房间的门。房间中的仪器投射出了一张地球世界地图的全景投影。可这张地图与罗尼奇斯和伊莉亚所知的世界地图有着一个不同点——太平洋正中有一块后来的世界地图上不存在的大陆。伊利亚猛然想起，这块大陆正是地球人相传的“穆大陆”。

众人正在思索地球的世界地图为何出现在此，投影忽然消失了，取而代之的是一位老人的全息影像。影像正是为了迎接前来探求“真实之瞳”的人们而录制的，老人在影像中说出了“真实之瞳”的实情。当年生活在这座遗迹中的“旧异种族”原本是拥有高度文明的地球古大陆“穆大陆”上的住民。这些人在某种情况下流落到了洛克星，为了返回母星地球，这些人用自己的技术融合洛克星上的纹章术制造了异界连接装置“真实之瞳”，却因为实验失败而开启了通向魔界的门扉。老人在话语中表达了希望接受传承的来访者将“真实之瞳”用于正途，清算过去人们犯下的错误的祈愿。随后，影像消失了。一块闪着夺目的红色光辉的宝石从空中缓缓落下。

拉蒂接住了“真实之瞳”。众人回忆起穆亚国王讲述的“历史”，感受到了流传在这个世界中的意志的沉重，不禁感慨。众人离开神殿，返回了巴恩王国。

巴恩国王听众人讲述了神殿中的经历，也感慨不已。如今，进攻魔界的条件已经齐备，巴恩国王当即委托众人前往希尔巴兰特王室所说的孤岛，用“真实之瞳”开启魔界之门。可就在此时，一只魔兽突然出现在谒见之间中。面对满脸惊愕的众人，魔兽得意地说，如今，魔界之王阿斯莫迪乌斯已经完成了新兵器的研发，这个世界的一切力量都已经不再是魔界的对手，人们只能选择向魔界投降一途。随着一阵剧烈的震动，魔兽的身影消失了。紧接着，一名卫兵慌张地跑进来报告说，希尔巴兰特附近的一座村庄突然在爆炸中毁灭，几乎没有生还者。

众人意识到事态的紧急，立刻动身前往无人孤岛。罗尼奇斯使用“真实之瞳”打开了魔界之门。众人刚刚踏上阴森的魔界，一位身披甲胄，手持巨盾的男子突然出现在面前。来者正是约书亚等人要寻找的仇敌“真红之盾”。见到众人前来，“真红之盾”不由分说，当即拔出兵器冲了过来。

一场大战之后，众人成功击败了“真红之盾”，男子隐藏在头盔下的面容从狂气中恢复了平静。原来，此人是当年与阿修雷、莱亚斯共同讨伐魔王的英雄剑士阿加西（アーガスィ）。在讨伐魔王的过程中，阿加西使用能够复制一切的宝物“现身之镜”造出了自己的分身，却反被“现身之镜”所控制，成了魔王的傀儡。如今，“现身之镜”的力量已经在众人的攻击下消失，阿加西的意志得以解放，但生命也即将消失。阿加西告诉众人，阿斯莫迪乌斯正准备夺取自己交给另一位英雄剑士——阿斯托拉尔前骑士团团长莱亚斯的宝物“无刃之剑”。阿加西摆脱众人拯救莱亚斯，随后就平静地死去了。

可是，要从无人岛赶回阿斯托拉尔，时间已经来不及了。情急之下，米莉提议用“真实之瞳”，众人决心一试。

阿斯托拉尔城内，大量魔兽正在猛攻王宫，骑士团渐渐抵挡不住。正在危急关头，拉蒂等人从传送门中赶到，全力击退了魔兽。众人来到莱亚斯的宅邸中，莱亚斯拿出了两柄阿加西曾经用来打败魔王的“旧异种族”宝物“无刃之剑”。罗尼奇斯和伊莉亚当即看出，这是两柄性能非常高的光束剑。莱亚斯将这两件利器交给众人，拜托众人打倒魔王。

众人再次打开无人岛入口来到魔界的最深处，看到这里矗立着一座与魔界环境格格不入的近未来建筑物。走进建筑物内后，大量魔兽的培养容器出现在众人面前。罗尼奇斯当即看出，这里是一所有着高度科技的研究设施。众人小心翼翼地摸索到设施深处，伊莉亚发现了一组电脑终端，便试着进行查阅。终端的显示器上显示出了“时空研究所”的名字，但想进入系统需要密码。拉蒂等人自然无从知道密码，胡乱试了几次，均不正确。这时，密码输入限时结束，警报声突然响起。一位头上长角的男子出现在众人面前。男子冷冷地问拉蒂等人所来何干，拉蒂当即回答要来打倒魔王阿斯莫迪乌斯。闻听此言，男子的脸上露出了嘲讽的笑容。众人谁也没有想到，来者竟然就是阿斯莫迪乌斯本人。阿斯莫迪乌斯也不多问，放出数只警备魔兽后，径自向研究所深处走去。

拉蒂等人打倒了魔兽，追在阿斯莫迪乌斯身后来到了研究所最深处的研究室。阿斯莫迪乌斯毫无表情地告诉众人，自己也是“旧异种族”的一员。当初，由于“真实之眼”实验失败，“旧异种族”永远失去了回到地球的机会。而另一边，魔界之门打开后，原来的魔王被洛克星上的英雄剑士们所讨伐。阿斯莫迪乌斯想利用这个机会，通过先进的技术力量统治洛克星，将这里改造成第二个“地球”。听完这番话，拉蒂大声质问阿斯莫迪乌斯为何不选择和这个世界的人们友好相处。但是，被武力支配了头脑的阿斯莫迪乌斯已经完全没有走向其它道路的意思。一场大战无可避免地开始了。

尽管阿斯莫迪乌斯拥有强力的法术，但在同伴们的合力之下，这个自称魔王的人终究还是没能逃脱被击败的命运。用尽了力量的阿斯莫迪乌斯倒在众人面前，拉蒂、米莉、罗尼奇斯和伊莉亚来到这个世界的目的达到了。可是，就在伊莉亚准备进行采取血清的工作时，一伙身穿奇特战斗服的人突然出现，架住了米莉作为人质，命令众人不得反抗。同时，这伙人当中的一个从阿斯莫迪乌斯的身体中提取了一些样本。罗尼奇斯和伊莉亚当即明白，这伙人大概就是雷佐尼亚组织提到的“第三势力”，而这一刻，正是“第三势力”制造能使人石化的

奇特病毒的开端。由于米莉在对方手中，拉蒂等人不敢轻举妄动，只得沉默不语，伺机行事。不速之客们完成了病毒的样本采集后，也不多耽搁，一把推开米莉，迅速通过空间转移消失了。罗尼奇斯和伊莉亚深知自己的力量不能改变历史，也不追赶，在确认米莉安然无恙后，当即开始了采取血清的工作。

讨伐魔王的战斗顺利结束，洛克星上的人们彻底摆脱了魔界毁灭性武器的阴影。巴恩王国举行了盛大的庆祝活动，纪念前往魔界英勇作战的英雄们。不过，拉蒂等人却没有欢庆胜利的心情，因为治疗石化病症的血清还没有成功送还。次日黎明，拉蒂、米莉、罗尼奇斯和伊莉亚悄悄离开了王城。虽然依然对这个世界中的同伴们依依不舍，但为了拯救未来洛克星上的人们，四个人还是启动时空传送装置，离开了这片昔日的美丽大地。

Chapter.5 第五章

在卡尔纳斯号上，研究员们成功对拉蒂等人带回的血清进行了培养及生产。大量血清被送到了洛克星上，多恩、玛尔特斯以及库鲁村的村民等感染了怪病的人全都解除石化，恢复了健康。另一边，在贝兹提督的尽力斡旋下，罗尼奇斯和伊莉亚擅自行动的事也没有被问罪。一切事情都向着圆满的方向发展着。

洛克星上住民的治疗工作基本结束，罗尼奇斯和伊莉亚在拉蒂、米莉和多恩的陪同下来到众人最初相遇的梅托克斯山山顶，离别的时刻来到了。虽然难舍难离，但大家都清楚，这次传奇的冒险旅途将变成一段难以忘却的回忆深埋在每个人的心中。相互进行了最后的道别后，罗尼奇斯和伊莉亚带着微笑消失在空间转移的传送环里。

由于"未开行星保护条例"的规定，罗尼奇斯和伊莉亚以为自己再也不会到洛克星上来了。可是当二人回到卡尔纳斯号上后，却从贝兹提督口中得知了一个令人震惊的新事态。行星法盖特（ファーゲット）公开表明自己就是在洛克星上播撒病毒的"第三势力"，并派战舰通过空间传送突然逼近地球，要求联邦政府投降。法盖特目前处于一名在基因操作中诞生的"超人类"基埃·利波斯（ジエ・リヴォース）的独裁统治下，这名独裁者并没有获得法盖特民众的支持，只是由于势力强大才得以一意孤行地发动战争。基埃·利波斯的反对派将这些情报秘密传递给了地球的联邦政府，希望地球能派人除掉基埃·利波斯，并表示这样就可以结束战争。于是，联邦政府紧急制定了秘密的"星尘作战"计划，贝兹提督选定的执行者就是罗奇尼斯。反对派提供的资料显示，基埃·利波斯拥有抵御一切光学兵器和爆炸冲击的防护手段，想执行暗杀，必须采取原始的近战手段，派目前的地球士兵来执行有一定困难。紧急情势之下，贝兹提督下达了准许使用"时间门"的命令。

克拉特斯镇又迎来了一个晴朗的早晨，多恩跑去山上帮玛尔特斯采药草，只有拉蒂和米莉留在平静无事的警卫所里。二人正在回忆过去不久的往事，突然看到"星之船"的方向闪出了光芒。感到有事情发生的二人急忙赶到"星之船"遗迹，看到了早已等候在这里的罗尼奇斯和伊莉亚。罗奇尼斯简短地对拉蒂和米莉陈说了事情的经过，并请求二人的协助。拉蒂和米莉一口答应，可又对于只有四个人前去执行任务感到有些不安。听到拉蒂的担心，罗尼奇斯和伊莉亚相视一笑，告诉二人不必担心。拉蒂和米莉不明所以地跟着罗尼奇斯和伊莉亚来到了卡尔纳斯号上，这才惊奇地发现，过去洛克星上的同伴们居然都在这里。为了阻止基埃·利波斯的野心，罗奇尼斯使用"时间门"重新返回过去，请来了曾经一同战斗的伙伴。

讨伐魔王的队伍再度集结，通过秘密情报中指引的空间传送点来到了被红色山岩覆盖的法盖特星。可众人没有想到，基埃·利波斯的部队居然预先在这里设伏，包围了讨伐队。就在众人陷入危机之时，一阵眩目的强光突然笼罩四周。一位女战士突然现身，招呼众人快趁基埃·利波斯的士兵陷入慌乱时逃走。拉蒂和罗尼奇斯等人趁机跑出了包围圈，但米莉和另外两名同伴却没能脱身，被敌人抓走了。拉蒂想立刻返身去救，却被罗尼奇斯硬拦了下来。

逃出重围的众人跟随女战士来到了一处秘密据点。女战士自我介绍说，自己叫做伊比娜（イヴィーナ），是基埃·利波斯反对派的首领。伊比娜告诉众人，基埃·利波斯近日对反对派实行清剿，抓走了很多人，讨伐队遭到伏击，很可能是因为从俘虏口中逼问出了情报的关系。这处秘密据点是只有反对派少数骨干才知道的避难所，因此暂时还算安全。还没等伊比娜说完，激动的拉蒂又想冲出去救米莉和同伴们，被众人合力拦住。伊比娜推测，米莉等人应该是被抓到了附近的军队收容所中，决定实行由反对派实行佯攻，让拉蒂和罗奇尼斯等人潜入收容所救人的作战。由于担心米莉等人的安危，众人立刻行动。

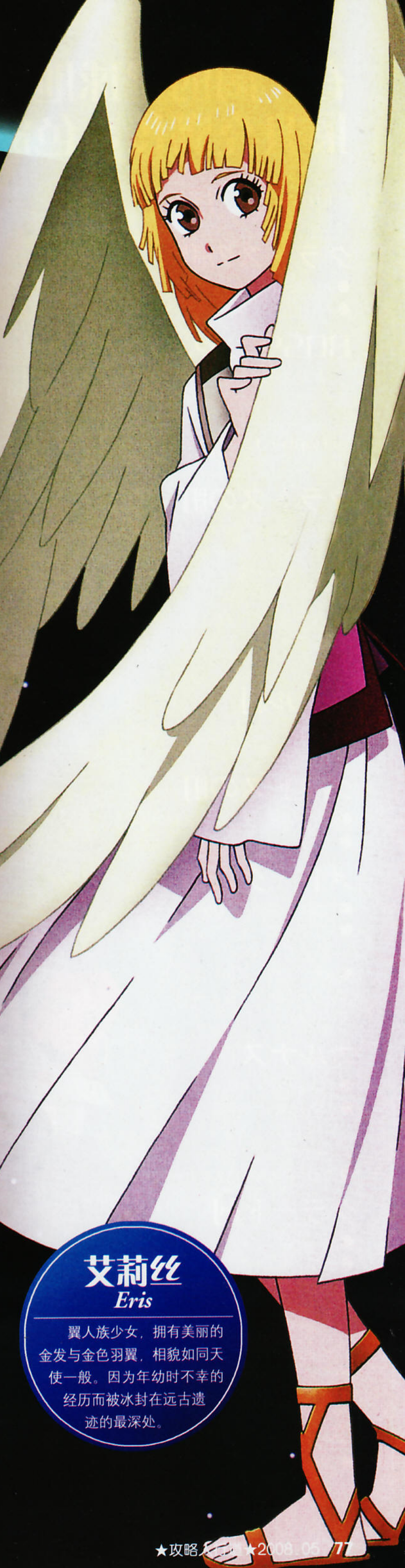
在伊比娜和反对派成员的鼎力协助下，米莉和其他被抓走的同伴成功获救。撤回秘密据点后，伊比娜对众人说起了法盖特的过去。原来，与洛克星上的"旧异种族"相同，法盖特上的人类也是很久以前从地球上流落而来的。但是，与丰饶的洛克星不同，法盖特环境荒凉，人们在这里生活得非常艰苦。试图改变现状的科学家们在经历了无数失败的尝试后，终于将手伸向了禁忌的领域——基因改造。科学家们本想通过改造后的"超人类"的力量改变法盖特的环境，但这项实验的最终产物基埃·利波斯却选择了武力征伐，"夺回地球"的道路。

听完这段与洛克星"旧异种族"同样悲伤的往事，众人不禁感叹。如今，由于军队主力开赴地球，法盖特的警卫力量趋于薄弱，形成了唯一一个打倒基埃·利波斯的机会。伊比娜告知众人，在法盖特首都巴德古普（ヴァドグープ）北面的生化研究所的地下通道可以潜入基埃·利波斯的基地利波斯塔（リヴォースタワー），众人立刻动身。

在废弃的生化研究所遗址中，伊利亚找到了一些古老的研究资料。研究资料显示了一个惊人的事实：众人在过去的洛克星上打倒的"魔王"阿斯莫迪乌斯曾经是法盖特最强的"超人类"，但由于某种原因叛逃，栖身在了亚空间的魔界之中。阿斯莫迪乌斯逃走后，法盖特的科学者们再也没能制造出同样水平的"超人类"，因此特别制定了潜入魔界与阿斯莫迪乌斯接触的计划。众人在魔界看到的那伙"不速之客"正是法盖特的特别行动队，制造病毒只是次要目的，更主要的理由是取回阿斯莫迪乌斯的基因，使"超人类"的制造得以延续。而当前法盖特的独裁者基埃·利波斯，正是使用阿斯莫迪乌斯的基因复制出来的。

从地下发动了奇袭的讨伐队冲上利波斯塔，在塔顶成功截住了基埃·利波斯。对于自己的行为，基埃·利波斯并没有做过多的修饰。这个从背井离乡的穆大陆居民心中继承了数百年来悲伤回忆的人，对于如今的地球人将所处环境视作理所当然而恣意浪费资源的行为感到出奇愤怒，为了能重新在美丽的大自然中生存，完成刻印在"新人类"基因中的使命，并没有超越人类寿限的基埃·利波斯已经无暇顾及任何代价。拉蒂等人知道，眼前的状况已经不允许多余的言语。对穆大陆人悲伤历史进行清算的决战，就在这人工建造的塔顶上开始了。

"新人类"毕竟不是神明，一场无比艰难的大战之后，在过于沉重的求存命运中苦苦挣扎的基埃·利波斯终于被彻底埋葬了。完成任务的众人离开了法盖特星，这一次，别离的时刻真正到来了。在送走了来自过去的同伴后，拉蒂和米莉在洛克星上与罗尼奇斯和伊莉亚道别。经过这传奇的经历后，大家都领悟到：文明或许会毁灭自然，但也可能引导人们找到与自然更好相处的办法。无论是文明已经高度发达的地球，还是依然处于自然孕育下的洛克，未来的路都很漫长。人类在星之海洋中的探索之路，还远远没有走到最后的终点……



艾莉丝
Eris

翼人族少女，拥有美丽的金发与金色羽翼，相貌如同天使一般。因为年幼时不幸的经历而被冰封在远古遗迹的最深处。

在广阔的星球地图之上
展开充满传奇色彩的大冒险

Prologue 序章

クラトスの町

●事件后开始在镇上巡逻，回到警卫所后发生事件；
●将地图上的敌人全部击倒，发生事件，进入BOSS战。

BOSS おやぶんベアード

熟悉战斗操作的练习战，非常简单。先打倒两边的普通盗贼，然后对BOSS集中攻击一轮就能取胜。

Chapter.1 第一章

クラトスの町

●剧情后前往警卫所与ミリー对话，发生事件，获得ブルーベリィ×5、ホイコーロー；
●前往ラティ的家休息后，再次前往警卫所，发生事件；
●剧情之后ミリー离队；
●离开クラトス，在地图上向西北方前进，来到クール村。

クール村

●进入村子右上方的民居发生事件，自动回到クラトスの町。

クラトスの町

●前往村口接近ドーン，发生事件；
●从クール村北面前往メトークス山。

メトークス山

●前进发生事件，与フェルウォーム×2战斗；
●向山顶进发，途中发生事件，与フェルウォーム×2战斗；
●来到山顶发生事件，自动前往カルナス・惑星ストリーム。

カルナス

●剧情后ドーン离队；
●在舰内自由行动，先从电梯间前往1F，再前往3F，发生事件，与フェルウォーム×2战斗；
●剧情后自动前往过去的ローク星。

クラート村

●剧情后ミリー离队，イリア入队；
●进入寻找为イリア寻找更换服装的事件，获得方法有三种：
（1）在商店购买；
（2）与村上方民居的老奶奶对话；
（3）偷盗村民晾晒的衣物。
●获得服装后，回到下方村口发生事件；
●离开クラート村，向西北来到ホット村。

ホット村

●在村右上方的道具店中与店主对话，选择“话をしたい”——“仕事を请けたいを”；
●接近村下方的武器店与店主对话，发生事件；
●再次前往道具店，获得200フォル和通行证；
●シウス入队，获得ロングソード；
●离开ホット村，向北穿越メトークス山，前往ポートミス。

ポートミス

●前往右上方的武器店，事件后获得雕像；
●返回ホット村。

ホット村

●进入道具店中与店主对话，将雕像交给店主，获得600フォル；
●离开道具店后出现是否让シウス继续留在队伍中的选项，如果シウス在队中，后面的アシュレイ将不会入队，但如果シウス离队，则一段时间内的战斗会比较艰难，请根据喜好自行选择。
●从此时起可以前往メトークス山入口附近的废坑迷宫，迷宫中的敌人非常强，但宝箱中可以获得全套强力的ドワーベン装备，积累了足够实力以后不妨专程回来挑战。

BOSS パンクポンク

废坑迷宫尽头的BOSS，守护着藏有强力道具的宝箱。BOSS本身的HP有45000，周围的小兵耐久力也很高，还会使用强力的异常状态法术。对付这个BOSS必须有足够的实力，最好在迷宫中练到40级左右再来挑战。BOSS周围小兵的弱点是火属性，可以先让ラティ用“红莲剑”集中攻击小兵，等只剩下BOSS一人时，再配合リザレクトボトル等道具发动进攻，一般都能顺利过关。

Chapter.2 第二章

ポートミス

●前往左侧的港口与水手对话，选择“退治してやるぜ！”进入讨伐海盗的任务，事先应当准备好回复毒状态的道具；
●来到港口左上方的船只附近选择出航，前往海贼のアジト。

海贼のアジト

●从1F左上方的阶梯前往B1F；
●拉动B1F右侧的机关打开铁门，从右下方前往B2F；
●在B2F上方与ヴェルカント、ブッシュワーカー、ロバーアクス进行战斗，胜利后获得火打ち石；
●顺原路返回，装备火打ち石后调查B1F上方喷出的气体，打开通道；
●前往B3F深处，进入BOSS战。

BOSS ヴェルカントボス

蛮人首领的通常攻击威力很高，而且具有强烈的冲击力，被击中后会弹得很远。不过，这个BOSS行动缓慢，攻击频率很低，时刻注意回复就不难取胜。战胜之后，从BOSS战房间左侧前往洞窟深处发生事件。

ポートミス

●剧情后调查地上的闪光点，获得オカリナ（后面剧情中使ペリシー加入时使用的关键道具）；
●与港口入口附近的少年对话，获得セントエルモ；
●与港口上方的水手对话，乘船前往オタニム。



オタニム

●发生事件，如果此时シウス不在队中，则フィア暂时入队；
●在宿屋休息时发生事件；
●离开オタニム，前往西南方的タトローイ。

タトローイ

●如果此时フィア在队中，则フィア离队；
●如果此时シウス不在队中，则可以发生アシュレイ入队的情节：
（1）在斗技场观众席和アシュレイ对话；
（2）让ラティ参加斗技大会并取得优胜（与挑战RANK无关）；
（3）前往右边的港口发生事件，アシュレイ入队。
●从港口或アストラル洞窟前往アストラル城下町。

アストラル城下町

●事件后前往宿屋，选择“今日はもう休もう”发生事件；
●追逐化身成フィア的魔兽前往アストラル洞窟，同伴的组合有三种情况：
（1）如果シウス在队中，则フィア入队后前往アストラル洞窟（シウス路线）；
（2）如果アシュレイ在队中，则直接前往アストラル洞窟（アシュレイ路线）；
（3）如果シウス和アシュレイ都不在队中，则要先前往アストラル地下牢屋协助フィア越狱，フィア入队后前往アストラル洞窟（フィア路线）。不过，此时フィア只是暂时入队，到游戏终盘时才会正式入队，因此初玩时不推荐这一路线。
另外，如果想开掘洞窟里的矿石，应当事先准备好道具つるはし。

アストラル洞窟

●（シウス或アシュレイ路线）穿越洞窟向来到タトローイ方向的出口，进入BOSS战，胜利后发生事件，选择“バージ神殿へ”；
●（フィア路线）穿越洞窟向来到タトローイ方向的出口，进入BOSS战，胜利后发生事件，出现是否让フィア成为同伴的选项，选择“话を闻く”——“バージ神殿へ向う”。

BOSS ダースウィドウ

BOSS身边的小兵数量不少，而且有一定耐久力，应当用必杀技先行扫除，以免造成麻烦。蜘蛛型的BOSS会使用毒攻击，最好事先装备上防御毒状态的道具ポイズンチェック。

バージ神殿



●从タトローイ向北穿越ハイランド洞窟来到神殿附近，不要进神殿正门，而要转到神殿背后的山崖一边，发生事件；
●（シウス或フィア路线）事件后ヨシュア

加入；
●（アシュレイ路线）事件后进入神殿，前进少许后与ヴェルカント、ブッシュワーカー、ロバーアクス战斗，胜利后ヨシュア加入；
●在迷宫中调查每个烛台上的小水晶可以获得50SP；
●"赤い光は汝の敌、青い光は汝の道と知れ"解法：
（1）进入左边的门拉动机关，打开右边的门；
（2）进入右边的门后，接触红色球体是遇敌，接触蓝色球体传送至出口，接触橙色球体传送至房间入口。
●"険しき道より汝の道は开かれる"解法：
（1）分别进入房间左右两侧的门，在尽头的房间内拉动机关；
（2）接触蓝色球体传送至出口。
●"汝の道は、常に同じにあらず"解法：
（1）在这个房间中，接触蓝色球体传送至宝箱，接触橙色球体才能传送至出口；
（2）遇到橙色球体的二择时，接触左边的球体；
●前进后看到三道门，接触左边门内的水晶可以回复HP；
●进入中央的门后发生BOSS战；

BOSS ウルフシェイプ

敌方魔兽共有4只，攻击和防御水平都不低，而且己方已开始处于被前后夹击状态，有数秒钟不能行动，不事先做好准备颇为危险。应当预先将全员的HP回复至上限，并且设计好阵型与作战。推荐让ヨシュア专职回复。

バージ神殿深层部

●BOSS战胜利后进入正前方的门，发生事件；
●传送至神殿外后，出现是否让ヨシュア成为同伴的选项，选择"引き止める"——"力を貸してくれないか"后就可以让ヨシュア留下，否则ヨシュア离队。在フィア路线中，如果不让ヨシュア留下，则フィア也会一起离队。

Chapter.3 第三章

トロップ

●前往アストラル大陆西南的トロップ，进入后发生事件；
●从左边的港口乘坐临时船前往ポートミス，步行回到クラート村附近，调查坠落的飞行船发生事件；
●经由ポートミス回到トロップ，从左边的港口乘船前往エクダート。

エクダート

●发生遇到ミリー的事件，剧情后ミリー重新加入（不过，如果アシュレイ和ヨシュア都在队中，则此事件不会发生，ミリー要到后面才能入队）；



●离开エクダート，沿着道路前往西南方的イオニス。

フォスターの山小屋

●离开エグダート时，如果ヨシュア在队中，则发生ヨシュア想去见救命恩人的事件；
●从エグダート西南紧邻的山间小道来到山腰的小屋处发生事件（如果ヨシュア不在队中，这个地点是不能来的），接受讨伐魔兽的请求；
●从小屋外前往山的深处，讨伐场景中的魔兽，魔兽共有12组，每组都是ゲレル×4或ドラゴンフライ×4的其中一种；
●12组全部讨伐完成后会出现提示，然后返回山间小屋报告，获得エルヴンボウ。

イオニス

●进入后发生事件，剧情后ロキニス入队；
●如果アシュレイ或ヨシュア在队中，则マーヴェル强制入队，如果此时队伍中只有ラティ和イリア两个人，则可以自由选择是否让マーヴェル入队。
●离开イオニス，前往ヴァン・イ・イル城下町。

ヴァン・イ・イル城下町

●前往城中进行谒见；
●剧情后前往试练の场。

试练の场

●向深处前进，阅读石板上的文字；
●在有很多门的房间中，分别进入左起第1、3、5、6个门，拉动房间中的机关，就可以使通路开启；
●走下阶梯后进入BOSS战。

BOSS ペリュトン



己方最开始时又处于被前后夹击的状态，恢复行动能力后应当立即用范围技清掉会使用状态攻击的杂兵。BOSS的行动速度颇快，应当避免被连续攻击。BOSS的弱点是火，用"红莲剑"等火属性招式进攻可以较快解决战斗。

ヴァン・イ・イル城

●走出试练迷宫发生事件，剧情后获得ヴァンエンブレム和四圣兽奥义；
●离开ヴァン・イ・イル城，经过西北方的吊桥来到シルヴァラント洞窟。

シルヴァラント洞窟

●穿越洞窟，向东前往シルヴァラント；
●途中经过的雪山村落ドゥルス并没有关键事件发生，也没有优秀的装备和道具，想赶时间的话不进入也没关系。

シルヴァラント城

●如果此时ミリー不在队中，则发生ミリー入队的事件；
●前往王宫发生事件，剧情后获得シルヴァエンブレム；
●从港口乘船前往アストラル。
●完成シルヴァラント谒见事件后，就可以开始搜寻剩下同伴的旅程了。同伴是否能够加入与队伍的人数与构成有关，队伍已经满8个人时就不能再加入新同伴了（エリス是特例），希望哪些同伴加入应该事先想好。

タトローイ（同伴ティニーク）

●完成シルヴァラント谒见事件后，前往アストラル大陆的タトローイ；
●让ラティ挑战D级以上的斗技大会，最后一战时会出现ティニーク中途挑战的情节；
●战胜ティニーク后取得大会冠军；
●如果队伍中人数在6人以下且ペリシー、ウェルチ都不在队中，则剧情后ティニーク入队。

伊莉亚·希尔贝斯托利
Iria Silvestoli

地球军女性将校，罗奇尼斯的副官，总是和罗奇尼斯在一起行动。年纪轻轻就获得了博士的称号，同时也很擅长格斗术。

クラート村（同伴ペリシー）

●完成シルヴァラント遇见事件后，前往ムーア大陆的クラート村，在村口进入PA；



●发生替小猫取名的事件；

●装备当初在ポートミス得到的オカリナ后与小猫对话，发生事件；

●如果队伍中人数在7人以下，则剧情后ペリシー入队。

旧异种族の遗迹（同伴エリス）

●让エリス加入的先决条件是ヨシュア和アシュレイ都在队中，如果不满足这个条件，这名同伴是无法获得的。

●完成シルヴァラント遇见事件后，从シルヴァラント向东北方前进，到达尽头的崖边后折向西北，沿着崖边走到尽头，进入隐藏迷宫“旧异种族の遗迹”；

●向迷宫深处进发，从B2F的记录点向右前进，前进至B4F的最深处，发生冰冻的エリス事件；

●如果此时ヨシュア在队中，则出现选项，选择“それで气がすむなら”；

●如果此时アシュレイ在队中，则マーヴェル会在剧情后变化成エリス，如果アシュレイ不在队中，则出现一段剧情动画，之后マーヴェル消灭（无论哪种情况，マーヴェル都会离队，建议提前留好记录。如果希望收集动画，可以另建存档记录）；

●回到B2F的记录点，向左前进，在最深处进入BOSS战。

BOSS ？？？

旧异种族的守护机械体形巨大，而且物理防御力颇高，一般攻击很难对其造成伤害，应该积极利用纹章术进攻。BOSS的横向光线技拥有非常高的威力，被正面击中很危险，攻击时不应太着急，适当攻击几下就应该向上方或下方撤退，这样可以规避被瞬杀的可能。胜利后，在迷宫尽头的房间中可以获得强力的装备和里樱花奥义。

隐し小屋（同伴ウェルチ）

●完成シルヴァラント遇见事件后，从シルヴァラント大陆的イオニス南下，不经过第二座桥，沿岸边来到半岛尽头的森林区域中，发生进入隐藏小屋的事件；

●如果队伍中人数在7人以下，则剧情后ウェルチ入队。

アストラル城（同伴フィア）

●经过タトローイ港前往アストラル城；

●如果队伍中人数在6人以下且ペリシー、ウェルチ都不在队中，则发生邀请フィア入队的事件，剧情后フィア加入；

●在王宫中发生事件，剧情后获得アストエンブレム；

●如果此时フィア在队中，则フィア获得武神奥义。

ムーア城

●前往ポートミス市内上方的ムーア城；

●在王宫门前发生事件，接受讨伐魔物的委托。

宝物殿

●迷宫中的敌人很强，拿到沿途宝箱中的豪华系装备后不妨立即换上，以降低战斗的难度；

●在B2F获得ネコ奥义；

●在B3F获得八卦奥义；

●在B4F尽头进入BOSS战。

BOSS サキュバス

BOSS身旁的小兵数量非常多，最好使用范围技清一下场，否则拖久了对己方不利。BOSS主要使用物理攻击和单体法术发动进攻，实力并不是很强，只要在序盘迅速形成合击BOSS一人的局面，取胜就比较容易了。

ムーア城

●离开宝物殿迷宫发生事件，获得20000フォル、200SP和ピヨハン，在迷宫中拿到的豪华系装备会在此时全部交还；

●发生谒见国王的事件，剧情后获得ムーアエンブレム；

●经过エクダート返回ヴァン・イ・イル城。

ヴァン・イ・イル城

●前往王宫发生事件；

●前往アストラル大陆北方的バージ神殿。

Chapter.4 第四章

バージ神殿深层部

●依旧从神殿背面的隐藏入口进入，沿上次进入时打开的道路来到尽头，发生事件，自动传送至バージ神殿深层部；

●沿正面的道路前进至B3F发生事件，与ガンナーL1、プロトアスピテル×2进行战斗；

●调查终端，获得用来打开红色门的セキュリティR；

●沿原路返回最深部入口，沿右侧道路前进；

●从记录点前方的十字岔路右行，开启B2F并排的三个机关；

●被关闭在房间中后，用セキュリティR打开红色门；

●进入打开的房间发生事件，与プロトアスピテル×4进行战斗；

●调查终端，获得用来打开蓝色门的セキュリティB；

●沿蓝色阶梯下行，拉动B4F的机关；

●从B4F的T字岔路左行，拉动开关；

●依照上面的步骤操作，B5F的门就会被开启，进入门内；

●从密码候补中选择“き・ゆ・ち・う”，并按照“ち、き、ゆ、う”的顺序输入，打开密码门；

●前进至尽头发生事件，获得真实の瞳；

●事件后自动返回ヴァン・イ・イル城。

ヴァン・イ・イル城

●在王宫中发生事件；

●从シルヴァラント城乘船前往南西の无人岛；

南西の无人岛

●发生事件，剧情后进入魔界；

●向上前进发生事件，进入BOSS战。

BOSS デル・アーガスィ

英雄骑士阿加西的物理攻击力和防御力非常高，近身肉搏比较吃亏。由于BOSS的攻击招式范围较窄，推荐让速度提升得比较快的必杀技型角色连续用远距离招式进攻，这样当BOSS冲过来时，己方会因为自动调整出招距离而做出相应移动，这样常常可以顺势躲开BOSS的攻击。

アストラル城

●事件后自动前往アストラル城；

●剧情后进入BOSS战。

BOSS アルクメーネ

这个BOSS是前面蜘蛛型BOSS的强化版，会使用提升自身能力的技巧，提升后的攻击力非常惊人，应当事先安排好回复对策。另外，这个BOSS有属性吸收的特性，应当使用物理攻击进攻。

ライアスの屋敷

●事件后获得フォースソード×2；

●前往シルヴァラント城，乘船前往南西の无人岛，进入魔界。

魔界

●沿路来到最深处发生事件；

●从建筑物大门进入时空研究所。

时空研究所

●从入口一路向深处进发，有的下层路口被上层岔路挡住，要注意搜索；

●从记录点前的岔路口向上发生事件；

●剧情后发生BOSS战。

BOSS ダークアイ×2、デスチャロナ×2

左边两只球体魔兽的攻击附带石化状态，还拥有属性吸收能力；右边的两个法师型敌人会使用透明状态躲避攻击，还会使用范围攻击法术。开战前最好先给队中成员装备上抵御石化的防具或饰品，开战后优先击倒右边的法师型敌人，再慢慢对付左边的魔兽，这样会比较从容。

时空研究所最深部

●从电脑终端上方的岔路向右，来到时空研究所最深部，发生事件；

●剧情后进入BOSS战。

BOSS アスモデウス

阿斯莫迪乌斯会使用各种属性的大威力法术，如果己方出战队员能力不足，很可能被一招击倒，应当事先做好抵御属性攻击的准备。除此之外，阿斯莫迪乌斯还会使用横向的范围技，攻击力和冲击力都很高，回复手段一定要及时，否则很容易被撕破阵线。不过，阿斯莫迪乌斯并没有什么特殊的防御性能，各种攻击方式都能奏效，装上必杀技连携饰物后用必杀技连续进攻可以在较短时间内结束战斗。

Chapter.5 第五章

惑星ファーゲット

●剧情后自动来到惑星ファーゲット；

●向右方前进发生事件，记录完成后自动来到セーフハウス。

セーフハウス

●场景中有装备、技能及各类道具的销售点，出发前可以先进行整备；

●选择记录时出现记录提示，游戏从此时起将不能再返回洛克星的地图，如果依旧希望在旧地图上进行探索，应当另建存档记录。

●离开セーフハウス，前往西南方的收容所。

收容所

●打开眼前的两个蓝色机关，进入后从宝箱中取得道具；
●向右穿过牢房，从中央通道右上方的门进入，打开尽头的两个红色开关，进入后从宝箱中取得道具；
●返回中央通道，依次从左下方和右下方的门进入，打开尽头的绿色开关，开启中央通道正上方的门；
●从中央通道正上方的门进入，右行发生事件，剧情后自动返回セーフハウス。

セーフハウス

●剧情后与イヴィーナ对话发生事件；
●离开セーフハウス，前往地图北面的バイオ研究所。

バイオ研究所

●进入研究所发生事件；
●调查场景左边的梯子，进入地下道；

地下道

●沿道路前进发生事件；
●在地下道尽头调查梯子，进入リヴォースタワー。

リヴォースタワー

●从入口处上行是返回バイオ研究所的传送点；
●从入口处下行来到尽头的传送点，传送至1F；
●在中央区域正中的大厅里发生事件；
●从上方的弧形通道前往中央纵向通道，进入右下角的房间，利用其中的传送点传送至2F；
●沿2F上方的弧形通道来到尽头，进入被隔断的横向通道左侧的房间，利用其中的传送点传送至3F左半区；
●从通道尽头房间内的传送点传送至4F左半区；
●从记录点左行，沿弧形通道来到尽头，从上方房间中的传送点传送至3F右半区；
●沿右侧弧形通道来到尽头，从右侧房间中的传送点传送至4F右半区；
●从弧形通道房间内的传送点传送至5F外部区；
●沿弧形通道向左来到尽头，进入被隔断的横向通道左侧的房间，利用其中的传送点传送至6F外部区；
●沿上方的弧形通道向右来到尽头，从横向通道左上方的门转入内侧的弧形通道，从尽头房间中的传送点传送至5F中央区；
●沿内侧弧形通道经过中央大厅，利用尽头房间中的传送点传送至6F内部区；
●从横向通道右侧的门进入中央大厅，利用其中的传送点传送至7F；



●从7F大厅上方的房间的记录点上行，来到尽头房间发生事件，进入BOSS战，胜利后进入游戏的结局。

BOSS ジエ・リヴォース

最终BOSS战分成前后两部分。基埃・利波斯的第一形态行动很快，主要攻击方式是各种全域法术和护身的范围攻击。第一形态的HP并不高，集中攻击就可以解决。剧情动画后BOSS会变化成第二形态ネオ・リヴォース，这个形态的BOSS会连续使用单体即死技和超高威力的全域攻击，己方回复角色的能力相当关键。不过，这个形态的BOSS体形比较巨大，且通常攻击的范围变窄，己方的攻击更加容易奏效。依然推荐用饰物实现必杀技连锁的攻击方式，这样可以避免战斗时间拖得过长。

最终隐藏迷宫

本作并没有二周目，但原作中的最终隐藏迷宫“七星的洞窟”依旧得到了保留。当游戏进行到最终迷宫リヴォースタワー7F时，在BOSS房间前的最后一个记录点存档，就可以发现存档的背景颜色变成了蓝色，这是最终迷宫开放的标志。另外，游戏开始菜单画面中的“语音鉴赏（ボイスギャラリー）”模式也同时开启。

在完成此次记录的状态下从7F中央大厅下方通路尽头的传送点传送至B1F的中央大厅，就会发现原来挡住下方门的墙壁消失了。进入下方的门后，从房间中的传送点可以传送至“制作者房间”，房间上方有数道门，其中左上方的门就是“七星的洞窟”的入口。进入其它门后与屋中的人对话，可以看到制作者们的一些留言。

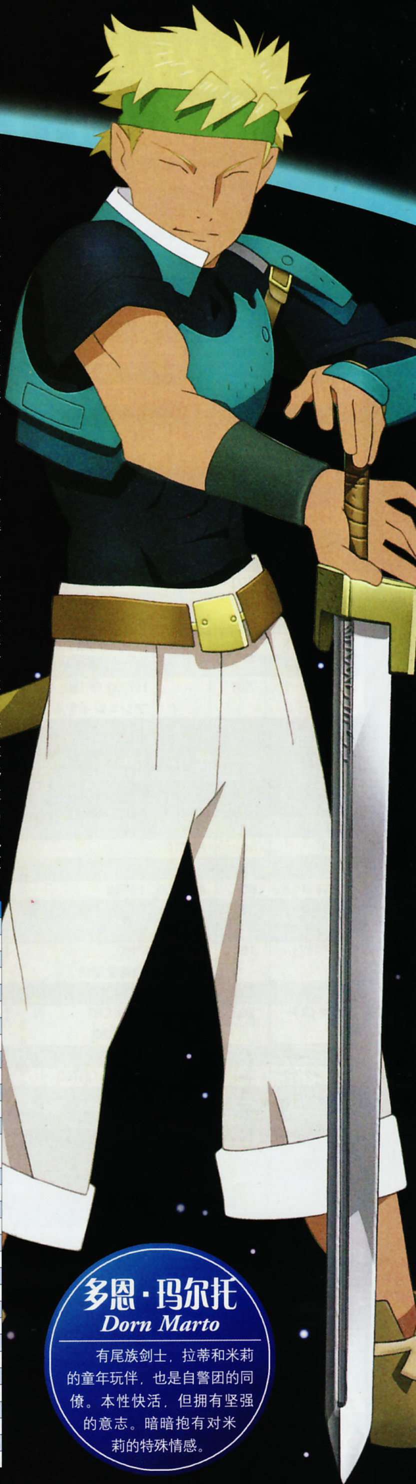
“七星的洞窟”共有30层，里面可以获得大量强力的装备和道具，但敌人也非常强。迷宫中有些阶层有隐藏的通道，需要注意搜索才能顺利前进。迷宫中还有一些谜题，大多不难解开，其中需要说明一下的是第9层的“レディファースト（女士优先）”，到达这里后，必须在系统菜单的“入れ换え”选项里将队中所有女性角色排在团队最前面才能通过。如果队中女性角色在3人以下，则排在战斗团队的前3位，如果女性角色在5人以上，则候补团队中也让女性角色排头就可以了。

前进至“七星的洞窟”第30层后会发生BOSS战，与レスフィーナ、ルーター×2对决，进入战斗前应当准备好石化对策。能够前进至这里，一般也都拥有足够的实力，只要必杀技连携运用得当，获得胜利并不算困难。击倒BOSS之后，就可以拿到最终阶层宝箱中的奖励品了。推荐事先在“制作者房间”中购买一个脱出迷宫用的道具“カエルの奇迹”，这样可以避免原路返回的麻烦。

部分防具表

名称	DEF	吸收	无效	半减	特性
ローブ	4	–	–	–	–
レザーアーマー	6	–	–	–	–
シルクローブ	10	–	–	–	–
バンデッドメイル	12	–	–	–	–
アンバーローブ	20	–	–	–	–
リングメイル	20	–	–	–	–
武道着	20	–	–	–	AVD10
ブリガンディ	30	–	–	–	–
シルバーローブ	35	–	–	–	MAG10
プレートメイル	90	–	–	–	–
チャイナ胴着	100	–	–	–	AVD50
ホーリィクローク	100	光	–	–	–
ミラージュローブ	100	–	风光	–	GUTS50、AVD100、MAG60、石化无效
豪华なローブ	200	–	–	–	GUTS20
ミスリルメッシュ	200	–	–	水火风	–
スタークローク	220	–	–	光	MAG100
豪华な铠	250	–	–	–	AVD30、GUTS10
シルヴァンメイル	250	–	–	风暗	石化无效
リフレックス	300	光	–	火风	GUTS20
バトルスーツ	500	–	–	–	AVD150、GUTS50
クラウン	1	–	–	–	–
レザーヘルム	2	–	–	–	–
バンデッドヘルム	10	–	–	–	–
アイアンヘルム	20	–	–	–	–
エルヴンキャップ	25	–	–	–	–
プレートヘルム	30	–	–	–	–
カエル	30	–	–	–	GUTS5
ハーミットヘルム	35	–	–	火	AVD20
ドリームクラウン	40	火风	–	–	–
ミスリルヘルム	70	–	–	–	–
デュエルヘルム	100	–	–	–	–

↑限于篇幅，这里只刊登了部分防具的资料。很多强力防具在后期都可以拿到不止一件。



多恩・玛尔托
Dorn Marto

有尾族剑士，拉蒂和米莉的童年玩伴，也是自警团的同僚。本性快活，但拥有坚强的意志。暗暗抱有对米莉的特殊情感。

全武器效果与获得方法
根据情况选择合手的利器

片手剑（ラティ&アシュレイ）

武器	ATK	属性	特性	获得地点或方法
ロングソード	30	–	ドーン装备可能	初期装备，【EV】从シウス处获得
サーベル	50	–	–	【店】各地
シンクレアー	130	–	–	【店】各地
ワルーンソード	270	–	HIT20	【落】サーヴェン
ドワーヴンソード	420	地	HIT30、CRT80	【宝】メトークス山废坑
エアスラッシュ	490	风	HIT35、CRT20	【宝】パージ神殿深层部
ダマスクスソード	560	–	HIT40、CRT10	【IC】カスタマイズ
ホーリィソード	630	光	HIT45、CRT15	【IC】カスタマイズ
マーヴェルソード	700	–	HIT50、CRT50	【IC】カスタマイズ
ストラングソード	750	水	HIT60、CRT50，敌防御力30%无效化	【赏】斗技场A级冠军（ラティ）
スティルソード	750	火、水	HIT60，每次攻击后对手的移动速度降低10%	【IC】カスタマイズ
ムーンファルクス	800	光	HIT70、CRT50	【IC】カスタマイズ
豪华な剑	850	–	HIT80、GUTS10、CRT50、シウス装备可能，宝物殿通过后归还	【宝】宝物殿
ミスリルソード	900	–	HIT90、CRT50	【IC】カスタマイズ
ソウルイーター	950	地	HIT80，回复造成伤害1/2的HP	【IC】カスタマイズ
フォースソード	1000	–	HIT160，シウス装备可能	【EV】デル·アーガスイ击破后
オーラブレード	2000	光	HIT300，ラティ专用	【宝】七星の洞窟
ムラサマブレード	2000	–	HIT300、CRT80，アシュレイ专用	【宝】七星の洞窟

杖（ミリー&エシュア&エリス）

武器	MAG	特性	获得地点或方法
ぼろぼろロッド	1	ATK1，失败作	【IC】カスタマイズ
ロッド	10	ATK10	初期装备
ルビーワンド	20	ATK50	【店】各地
クレストロッド	50	ATK100、HIT10	【店】シルヴァラント城下町
マジカルロッド	100	ATK150、DEF30、HIT20、CRT10	【宝】エクダート山中，【IC】カスタマイズ
バーニィズセプター	150	ATK400、HIT100、CRT30，移动速度变快	【IC】カスタマイズ
豪华な杖	200	ATK200、HIT40、CRT，宝物殿通过后归还	【宝】宝物殿
タングツイスター	200	ATK300、HIT60、CRT50，MP消费变成2/3	【IC】カスタマイズ
フェザータスク	600	ATK600、HIT180、LUC10、CRT20	【IC】カスタマイズ
ドラゴンタスク	350	ATK1000、HIT160、CRT50	【IC】カスタマイズ
圣杖ミリオンテラー	800	ATK800、HIT200、STM30、LUC30、CRT40，受到伤害的1/5还原成MP	【宝】七星の洞窟

大剑（シウス）

武器	ATK	属性	特性	获得地点或方法
トゥハンドソード	50	–	GUTS10	初期装备
クレイモア	100	–	GUTS20	【店】各地
シルバーソード	180	–	GUTS30、HIT10、CRT10	【宝】アストラル洞窟
ツヴァイハンダー	300	–	GUTS30、HIT15、CRT20	【店】ヴァン城下町，【IC】カスタマイズ
フランヴェルジュ	500	–	GUTS40、HIT25、CRT40	【店】シルヴァラント城下町
アストラルソード	700	–	GUTS60、HIT40、CRT40	【宝】メトークス山废坑
グローサルソード	800	–	GUTS70、HIT50，每次攻击后自己的攻击力上升10%	【IC】カスタマイズ
ガンブレイド	900	–	HIT60、GUTS80	【IC】カスタマイズ
イグニートソード	1000	火	GUTS90、HIT70、CRT20	玉手箱、【IC】カスタマイズ
スレイヤーソード	1200	风	HIT100、GUTS100、CRT60	【IC】カスタマイズ
ベルセルクソード	1400	地	GUTS110、HIT120、CRT140	【宝】リヴォースタワー，【IC】カスタマイズ
シウススペシャル	2400	–	GUTS140、HIT300、CRT80	【宝】七星の洞窟

ナックル（イリア&ペリシー）

武器	ATK	属性	特性	获得地点或方法
がたがたナックル	1	–	失败作	【IC】カスタマイズ
ナックル	50	–	HIT15	【店】ポートミス
ハードナックル	100	–	HIT60	【店】各地
バグナク	200	–	HIT90、AVD20、CRT40	【店】ヴァン城下町
セスタス	300	–	HIT20、AVD30、CRT20	【店】シルヴァラント城下町
ナックル+2	400	–	HIT150、AVD40、CRT40	【IC】カスタマイズ
メタルファング	500	–	HIT180、AVD200、CRT40	【宝】魔界
シルバーナックル	600	–	HIT210、AVD80、CRT50	【IC】カスタマイズ
ブレイスナックル	700	火	HIT240、AVD100、CRT20	【IC】カスタマイズ
ペインセスタス	800	–	HIT320、AVD120、CRT20、毒	【IC】カスタマイズ
Qきょくパンチ	1000	–	HIT350、AVD150、GUTS50、CRT80，ペリシー专用	【宝】七星の洞窟
カイザーナックル	1100	–	HIT600、AVD160、CRT50，イリア专用	【宝】七星の洞窟

弓（ロニキス）

武器	ATK	属性	特性	获得地点或方法
ショートボウ	100	–	–	初期装备
ロングボウ	150	–	–	【IC】カスタマイズ
クロスボウ	200	–	HIT10	【店】ヴァン城下町
アルヴァレスト	300	–	HIT40	【宝】パージ神殿深层部
エルヴンボウ	400	–	HIT100	【EV】フォスターからもらう
シルヴァンボウ	600	–	HIT150	【IC】カスタマイズ
フレアスプレッド	800	火	HIT200	【IC】カスタマイズ
ライトニングボウ	800	风	HIT200	【宝】七星の洞窟

短剑（フィア）

武器	ATK	属性	特性	获得地点或方法
スモールソード	50	–	CRT80	初期装备
グラディウス	100	–	HIT10、CRT100	【宝】アストラル洞窟，【店】ヴァン城下町
ブラッディソード	400	暗	ATK45、HIT25、C160	【IC】カスタマイズ
フェイムフェイス	500	水	HIT50、AVD30、CRT170	【IC】カスタマイズ
エレメントエッジ	600	–	HIT60、AVD35、CRT180	【宝】时空研究所
フレアバゼラード	650	火	HIT80、AVD40、CRT200	【IC】カスタマイズ
アサシンダガー	700	暗	HIT100、AVD80、CRT250	【IC】カスタマイズ
ドラゴンエッジ	800	–	HIT120、AVD60、CRT250，敌防御力40%无效化	【宝】七星の洞窟

オーブ（マーヴェル）

武器	ATK	属性	特性	获得地点或方法
レイヴンオーブ	280	风	GUTS10、STM10、HIT40、CRT20	初期装备
ウォーターオーブ	440	水	GUTS30、STM20、HIT60、CRT30	【店】各地
クレセントオーブ	520	光	GUTS40、STM25、HIT70、CRT40	【店】シルヴァラント城下町，【IC】カスタマイズ
ヴァルキリーオーブ	600	–	GUTS50、STM30、HIT80、CRT40	【IC】カスタマイズ
ルーンオーブ	800	–	–	【IC】カスタマイズ
フレイムオーブ	1000	火	GUTS80、STM45、HIT160、CRT60	【IC】カスタマイズ
ホーリィオーブ	1500	光	GUTS100、STM60、HIT250、CRT80	【宝】七星の洞窟

枪（ティニーク）

武器	ATK	属性	特性	获得地点或方法
ロングスピア	400	–	HIT40、AVD15、CRT80	【宝】时空研究所
方天戟	1500	地	HIT300、AVD120、GUTS50、CRT100	【宝】七星の洞窟

指し棒（ウエルチ）

武器	ATK	属性	特性	获得地点或方法
指し棒	150	–	HIT15	初期装备
指し棒むにゃ~	250	–	HIT20、CRT10	【店】ヴァン城下町
指し棒ムフフ	350	–	HIT25、GUTS10、LUC5、CRT15	【店】シルヴァラント城下町
指し棒そんな	500	–	HIT30、GUTS20、LUC10、CRT20	【IC】カスタマイズ
指し棒ダメよ	700	–	HIT50、GUTS40、LUC30、CRT30	【IC】カスタマイズ
指し棒こんな所で	800	–	HIT70、GUTS50、LUC40、CRT40	【IC】カスタマイズ
指し棒あっ	900	–	HIT90、GUTS60、LUC50、CRT50	【IC】カスタマイズ
指し棒そこはダメ	1000	–	HIT120、GUTS70、LUC60、CRT60	【IC】カスタマイズ
指し棒ん?	1600	–	HIT200、GUTS80、LUC80、CRT80	【IC】カスタマイズ
指し棒やんのかゴルア	2000	–	HIT300、GUTS100、LUC100、CRT100	【宝】七星の洞窟

技能表

等级	价格	内含技能	获得地点
知识1	300	矿物学、药草学、レシピ	ホット、ポートミス
知识2	1500	オタマジャクシ、道具知识、生物学	オタニム、トロップ
知识3	2700	精神学、妖精论、ピエティ	イオニス、ヴァン
感觉1	400	美的感觉、忍耐、目利き、度胸	ホット
感觉2	1600	根性、危险感知、游び心、ポーカーフェイス	ポートミス、オタニム、トロップ
感觉3	2700	努力、电波、机能美	エクダート、イオニス、ヴァン
技术1	400	デッサン、包丁、口笛、コピー	ホット、ポートミス、オタニム
技术2	1600	クラフト、文笔、调教、机械知识	タトローイ、トロップ
技术3	3600	演奏、キャスト、科学技术、机械操作	エクダート、イオニス、ヴァン
战斗1	400	炼气、急所狙い、气功、トランス	ホット、ポートミス、オタニム
战斗2	1600	はやて、受け流し、身体感觉、リキャスト	
战斗3	4500	フェイント、カウンター、早口、集中	ヴァン
特殊	–	めくり	七星の洞窟

除了在商店中购买及在迷宫中拾取外，利用IC功能进行制作也是武器防具的主要获得方法。获得武器时，除了关注数值外，武器的属性也是主要的性能数值之一。游戏中有些敌人拥有属性完全防御甚至属性吸收的能力，这时就要注意武器的属性，以免因为属性被敌人克制而陷入困境。

全饰物表

名称	特殊效果	吸收	无效	半减	弱点	入手法
アクアリング	–	–	水	–	火	【IC】细工（サファイア）【宝】パージ神殿深层
アタックピアス	聚集敌人，ATK20、GUTS20、CRT20	–	–	–	–	【IC】细工（ダイヤモンド）
アトラスリング	攻击力变成2倍	–	–	–	全属性	【IC】细工（レインボーダイヤ）【宝】七星の洞窟
アンクレット	DEF3	–	–	–	–	【IC】サファイア
インセインリング	可以击飞敌人	–	–	–	–	【IC】细工（ムーナイト），【宝】时空研究所
インフィニティリング	每走一步获得1点经验值	–	–	–	全属性	【IC】细工（贤者の石），【宝】七星の洞窟
エメラルドリング	MP消费变成2/3，STM10	–	–	–	–	【宝】ヴァン城、魔界
エンゼルヘア	AVD5	–	–	–	–	【IC】细工（サファイア）
オカリナ	让ペリシー成为同伴的关键道具	–	–	–	–	【EV】盗贼のアジト通过后，在ポートミス拾取
お守り	ATK200、DEF15、HIT20、GUTS20、CRT20、AVD25、MAG5、LUC80、ラティ专用	–	地水火	风光暗	–	【PA】シルヴァラント
重たい指轮	DEF2、GUTS5、CRT2	–	–	–	暗	【IC】失败作
オリハルコン	–	–	–	地暗	–	【IC】炼金，【宝】采掘
グリーンブレスレット	GUTS5、LUC5	–	–	–	–	【IC】细工（グリーンベリル）
ゲイルピアス	攻击次数增加1次，HIT10、AVD10、CRT15	–	–	风	–	【落】デル・アーガスイ（魔界BOSS）
昴翼天使の腕轮	攻击时出现有攻击判定的火花，ATK60、DEF60 HIT60、AVD60、GUTS60、LUC60、MAG200	火	–	水风地光暗	–	【宝】七星の洞窟【落】ガブリエル（演奏）
ゴールドアイドル	HIT1	–	–	–	–	【IC】细工（ゴールド）
ゴールドクロス	HIT50	–	–	火	–	【IC】细工（ゴールド）
ゴールドブレスレット	DEF10	–	–	–	–	【IC】细工（ゴールド）
ゴールドブローチ	GUTS5	–	–	–	–	【IC】细工（ゴールド）
ゴールドリング	AVD1	–	–	–	–	【IC】细工（ゴールド）
サンタブーツ	每次在宿屋休息都能获得道具	–	–	–	–	【店】シルヴァラント
幸せの指轮	MAG10、STM10、LUC50	–	–	–	–	【落】サキュバス（宝物殿BOSS）
シールドピアス	伤害变成1/5	–	–	–	–	【IC】细工（ルビー）
シールドリング	伤害变成1/10	–	–	–	–	【IC】细工（スタールビー）
漆黑のピアス	纹章术伤害的1/10变换成MP	–	–	–	–	【IC】细工（アイアン）
シュトゥルムリング	HIT15、AVD15、LUC5	–	–	–	–	【IC】细工（ゴールド）
シルバーアイドル	AVD1	–	–	–	–	【IC】细工（シルバー）
シルバーアンク	DEF1、GUTS1	光	暗	–	–	【IC】细工（シルバー）
シルバークロス	–	–	–	光	火	【IC】细工（シルバー）
シルバーバレッタ	DEF3	–	–	–	–	【IC】细工（シルバー）
シルバーリング	DEF2、STM10、LUC10	–	–	光、暗	–	【IC】细工（シルバー）
スターガード	DEF30、AVD100	–	–	–	–	【宝】七星の洞窟，【赏】斗技场A级冠军（イリア、ウエルチ等）
スターダストリング	–	–	光	–	–	【IC】细工（スタールビー）
スターネックレス	早口技能变成Lv.5	–	–	–	–	【宝】时空研究所
ストーンチェック	防止石化	–	–	–	–	【宝】试练の迷宫
セントエルモ	AVD10	水	–	–	–	【EV】盗贼のアジト通过后，在ポートミス与青い目の少年对话
そよ风のピアス	AVD15	–	–	–	–	【IC】细工（レインボーダイヤ）
ダサダサなピアス	–	–	–	–	–	【IC】失败作
タリスマン	STM8	–	–	–	–	【店】各地
つるはし	可以进行采掘	–	–	–	–	【店】各地
盗贼てぶくろ	可以进行偷盗	–	–	–	–	【店】イオニス
トライエンブレム	ATK200、DEF60、HIT20、AVD20、GUTS20、STM20、CRT20	–	–	火风暗	–	【店】シルヴァラント
ネックレス	AVD20	–	–	–	–	【IC】细工（スタールビー）
バーサークリング	随时保持愤怒状态，被防御时的硬直变大	–	–	–	–	【IC】细工（ルビー）
ハードピアス	ATK30%UP、HIT10%DOWN	–	–	–	–	【IC】细工（アイアン）
ハードリング	ATK20%UP、HIT5%DOWN	–	–	–	–	【IC】细工（アイアン）
パープルミスト	提升逃跑成功的概率	–	–	–	–	【IC】细工（サファイア）
パイルティア	纹章术伤害的1/10变换成MP	–	–	火	水	【落】ルーター（七星の洞窟BOSS）
バトレイヤーリング	DEF30%UP	–	–	–	地火风暗	【IC】细工（ムーナイト）
破魔の指轮	防止敌人接近	–	–	–	–	【IC】细工（贤者の石）
パラライチェック	防止麻痹	–	–	–	–	【IC】细工（アイアン），【宝】时空研究所
ヒールリング	HP徐徐回复	–	–	–	–	【IC】细工（レインボーダイヤ）【宝】七星の洞窟
火打ち石	可以点燃气体炸开通道	–	–	–	–	【EV】海贼のアジト
ピヨノン	防止晕眩，GUTS10	–	–	–	–	【IC】细工（贤者の石）
ピヨハン	晕眩时间减半，GUTS5	–	–	–	–	【IC】细工（贤者の石），【宝】宝物殿通过时
ファーストピアス	不会被敌人击飞，LUC20	–	–	暗	–	【IC】细工（ダイヤモンド）
フィートシンボル	ATK10%UP、HIT30%UP	–	–	–	–	【IC】细工（サファイア），【宝】魔界
フェアリィリング	MP消费减半	–	–	–	–	【IC】细工（グリーンベリル），【宝】时空研究所、七星の洞窟
フラッシュピアス	–	–	–	风	–	【IC】细工（ダイヤモンド）
ブラッドピアス	10%几率将伤害变换成HP	–	–	–	–	【IC】细工（ルビー）
プリズムリング	5%几率完全防御	–	–	–	–	【IC】细工（クリスタル）
ブルータリスマン	DEF30%UP、STM12	–	–	水	–	【IC】细工（サファイア）
フレアリング	–	–	火	–	水	【IC】细工（ルビー）
ブローチ	–	–	–	–	–	【店】各地
プロテクションリング	将伤害变换成HP但耐久力下降，DEF6	–	–	–	–	【IC】细工（スタールビー）
プロミスドリング	感情度高的同伴越多GUTS越高，GUTS20、STM20、LUC10、CRT10	–	–	–	–	【IC】细工（ダイヤモンド）
へっぽこな饰り	–	–	–	–	–	【IC】失败作
ヘビーリング	GUTS10	–	–	–	火风	【IC】细工（アイアン）
变な人形	–	–	–	–	–	【IC】细工（アイアン）
ポイズンチェック	防止中毒	–	–	–	–	【IC】细工（アイアン）
ホーリィリング	10%几率防御纹章术伤害	–	–	–	–	【IC】细工（クリスタル）
マイトチェイン	ATK30%UP、STM30	–	–	–	–	【IC】细工（グリーンベリル）
ミスティシンボル	MAG10%UP	–	–	–	–	【宝】パージ神殿深层部
メンタルリング	战斗中MP徐徐回复	–	–	–	–	【店】各地
リジェネレートリング	战斗中HP徐徐回复、DEF2	–	–	–	–	【IC】细工（レインボーダイヤ）
ルナタリスマン	HP20%UP、GUTS20	–	–	–	–	【IC】细工（ムーナイト）
ルナティックリング	完全防御，但常时处于晕眩状态	–	–	–	–	【宝】パージ神殿深层部
ルビーペンダント	DEF30	–	火	–	–	【IC】细工（スタールビー）
レジストリング	纹章术伤害变成1/10	–	–	–	–	【宝】パージ神殿
ロットブレスレット	伤害从2倍到1/4倍随机变化	–	–	–	–	【IC】细工（グリーンベリル）

标志说明【店】在商店中购买【宝】在宝箱中获得【赏】斗技场奖品【落】从敌人身上掉落【IC】通过道具制作获得【EV】通过剧情事件获得【PA】通过个人事件获得



不朽的FF4

本次最终幻想4 DS，以全新的3D形象在NDS平台上闪亮登场，在这个更崭新的平台重新亮相。不管它是不是3D化，它从始至今都一直是RPG历史上最棒的作品之一，重生后的最终幻想更加绚丽。不得不说，开头CG画面之精美完全展现了SE的技术实力，配上“Theme of love”动听的旋律，使得CG更加完美。本作虽然没有增加像GBA版一样的隐藏迷宫，但新增的隐藏BOSS原形巴贝尔巨人，实力比起最终幻想3 DS中的铁巨人又提升了好几个档次，极具挑战性。毋庸置疑，本作绝对是年末NDS上最值得体验的作品。

装备

本作取消了前作中武器分左右手效果的设定，武器都固定了装备手，除了艾吉是二刀流以外，塞西尔和凯因都是一手武器一手盾牌，罗莎则是一手弓一手箭，丽蒂雅只能单手持鞭。杨是二爪流，他的能力其实很强，可惜不能参加最终阶段的战斗，艾吉的投掷也是终盘战斗的主要手段之一，除了特定的手里剑以外，其实所有武器都可以扔出去。

阵型

本作队伍的最大成员数为5人，其中很多队员都会离队，最终阵容是塞西尔、罗莎、凯因、丽蒂雅和艾吉，其实在游戏中除了这5人外，都不需要刻意去锻炼其他人的等级。阵型可以调整成前三后二，或者前二后三。因为在前排的攻击力是后排的1.5倍，而在后排防御力则有些许提升，法师流一般都放后排。如果有三个物理攻击型的人物，两个法师就可以采用前三后二的阵行，比如最终阵容。

技能

每个人物都有自己独有的特殊技能，在菜单的第4栏选项中，可以进行设定快捷方式，直接将最常用的魔法、道具和技能在战斗中可以单独列出，这样一来显得十分人性化，免得在原本就手忙脚乱的战斗中，还要进行繁琐的查找。在贵重物品栏里会获得很多学习技能的道具，这些需要给对应的人物使用后，该人物才会学会该技能，而且要装备后才能使用。本作中离队的队员会提供其独有的技能道具给主力队员继承。

魔法

本作的魔法分为白魔法、黑魔法、召唤魔法和联合魔法四种，其中白魔法最强的是圣光术，而黑魔法最强的是陨石术，召唤魔法最强的是巴哈姆特。召唤魔法只有丽蒂雅可以使用，罗莎则是全职白魔法师，前期的泰拉、中期的丽蒂雅和后期的弗斯亚都是非常强的黑魔法师。凡是BOSS战，都首先要对BOSS使用减速（**スロウ**）魔法，这在本作的战斗中非常重要，其实艾吉的忍术也是魔法。

战斗系统的作品

本作的战斗系统是采用的ATB战斗系统，也是最终幻想史上第一个采用ATB战斗系统的作品，虽然使得战斗更丰富多彩，但也提高了战斗的难度，本作的难度绝对不低，首先要熟练掌握本系统才能在战斗中无往不胜。ATB（Active Time Battle）——真实时间战斗系统，是战术大师伊藤裕之所创造的传世之作。直译为“动态时间战斗”，这个系统也成为近二十年来一直被各大RPG作品采用的经典战斗系统。在战斗画面中，角色状态下方会出现ATB量表，俗称“时间槽”。时间槽的积累速度会因角色能力值而改变，对决双方需在时间槽蓄满之前迅速完成操作，这种加入时间槽要素的即时系统可使单一的回合制战斗变得更加紧张刺激。另外本作在战斗中按下A键，角色则会进行自动战斗，但只是简单的进行常规攻击，实力强大时，练级适用。按住R键则是逃跑。

最终幻想究极武具闪亮登场 全套洋葱装备再次于NDS上现身

本作继承了最终幻想3 DS的最强装备——洋葱装备，这也是游戏中唯一能媲美精金铠甲的隐藏装备，在性能和入手方法的繁琐上同样能媲美精金铠甲。和精金甲一样，依然是用某些魔物的尾巴拿到**ミスリルの**村的东南洞窟找小人交换获得。洋葱装备的性能和人物等级息息相关，人物等级越高性能就越强，但有封顶数值。

オニオンソード：洋葱剑。力量+33、攻击力随着装备者等级×2，最高威力198，比神剑诸神之黄昏还厉害，用**あかのしっぽ**在**ミスリルの**村东南的洞窟交换获得。

オニオンアーマー：洋葱铠甲。智力+33、防御随等级变化，最高物理防御99、魔法防御99，陈人物等级封顶后，性能绝对足以媲美精金甲。用**くろのしっぽ**到**ミスリルの**村东南的洞窟交换获得。

オニオンシールド：洋葱盾。全异常状态防御，防御力随等级而提升，最高物理防御能到9，用**あおのしっぽ**到を**ミスリルの**村东南洞窟交换获得。

オニオンヘルム：洋葱头盔。速度+33、防御随等级提升，最高物理防御9、魔法防御9，用**みどりのしっぽ**到**ミスリルの**村东南洞窟交换获得。

オニオンレット：洋葱护手。精神+33、回避数值随等级而提升，最高能达到物理回避19、魔法回避19，用**きいろのしっぽ**到**ミスリルの**村东南的洞窟交换获得。

NDS	本刊译名：最终幻想Ⅵ			CERO A
	SQUARE ENIX	5040日元	2007年12月20日	
角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb

最终幻想的历史再次被重写，救世主的传说在幻界里四度上演

最终幻想4的优美已经不言而喻，它就像一件艺术品被反复精雕细琢。它的原身是RPG界的泰斗，原SQUARE公司在SFC上的第一弹作品，当年极高的素质使它在出现时就确立了SFC在日本16位机的霸主地位。纵观本作在系列中的剧情，相比之下FF4是剧本效果最突出的一部。大量强制性的CG画面勾勒出一幅幅感人的生离死别场面。游戏可使用角色共计12名。虽然不能自由选择，但伴随着情节展开而自动加入或离队，使人产生了强烈的代入感和投入感。毕竟经典就是经典，本作以水晶和飞空艇为主线的剧情构架深深地影响着以后的系列作品，而被誉为系统之神的伊藤裕之所创造的ATB战斗系统更是十几年来经久不衰，本作是系列的一个里程碑。就算你已玩过以前的《最终幻想4》，仍可以在本作中体验到很多的不同感受。无论你是否有怀旧情结，《最终幻想4》都值得你去重新体验一次。



巴伦王国

塞西尔（**セシル**）是巴伦王国，空军力量的中坚——赤之翼舰队的总指挥。他有着出色的作战经验，卓越的军事才能，同时也是一名暗黑骑士。某天在他率队完成任务后，在返航巴伦城的途中，他手下舰队的士兵们对刚刚完成的任务表示出愤愤不平，从手无缚鸡之力的人手中抢夺水晶并不是件什么值得炫耀的事情，塞西尔对这件事也有着同样的看法，但这是国王的命令，必须服从。而且他必须得稳住军心，不能让自己手下对最高统治者心怀质疑。正在这时，舰队遭遇到怪物的袭击，他下令部下立刻迎击，这其实是一场教学战。熟悉完系统后，即刻结束战斗，敌人是两只独眼怪，轻松解决。

凯因登场

回到巴伦城，塞西尔去见国王，交出水晶，因为大家都对这次任务表示不满，所以塞西尔便向国王问起本次抢夺水晶的原委。但却惹怒了国王，遭致自己被撤除了红之翼队长的职务。国王在给他一个戒指后，命他第二天一早和龙骑士凯因一同前往密斯特村完成讨伐幻兽的任务。走出王国的房间，来到右边的窗户前，好友凯因（**カイン**）正在此等候，他和塞西尔从小一同长大，两人一番谈论后，凯因让塞西尔早点回去休息，约定明早一同执行任务。之后可以控制塞西尔在城内四处转转，有些隐藏的宝箱拿。然后从左边道路返回自己的宿舍，路上遇到好友罗莎（**ロザ**），虽然她一直心仪于塞西尔，但塞西尔面对她的感情一直采取有意回避的态度。来到左之塔的家门口会遇见希德（**シド**），他和塞西尔一番胡诌后，即刻上楼休息，夜晚塞西尔想着这次诡异的任务，久久不能入睡。正在此时罗莎突然来访，面对低潮的塞西尔，她充满温情地鼓励使得他安心多了，天明后与凯因一同踏上讨伐幻兽的旅途。

密斯特洞窟

至此可以算是正式开始游戏，开始塞西尔和凯因两人是足以应付战斗的，不过建议将等级稍微提升一下以后，再前往地图西北方的洞窟。要到达密斯特村，首先要穿越密斯特洞窟，本作进入迷宫后，下方屏幕会有地图显示。一开始是白屏未开的，需要玩家自行探索，当右下角的探索率达到100%时会有道具奖励，到最后能获得提升成长上限和圣灵药等究极道具，再就是地图上除了隐藏宝箱外，对一般的宝箱都会有指示，一目了然。密斯特洞窟的正确道路是往左边向上前进，到达右边吊桥后，发生剧情，塞西尔和凯因会感觉到幻兽的气息，此时先整装一下，然后就是BOSS战，雾龙（**ミストドラゴン**）。雾龙的实力平平，塞西尔使用暗黑剑，凯因只需要边打边回复就能轻松搞定。只是要注意当它雾化的时候攻击是无效的，而且它还会反击，这时可以趁机回复或者算好时间让凯因使用跳跃攻击，战胜它后出洞即会来到密斯特村。

密斯特村

来到密斯特村，国王给他所戴的戒指（**ボムのゆびわ**）突然发光，并出现许多爆弹（**ボム**）把整个村庄全部给炸毁了。塞西尔终于明白原来这一切都是国王的阴谋，劫后余生，塞西尔发现村里还有个绿头发小女孩生还。从她那得知，先前打倒的幻龙就是她母亲召唤出来守护村子的，幻兽死的同时，召唤士的生命也同时结束了。悲愤的小女孩凝聚了强大的能量，召唤出巨人泰坦（**タイタン**），结果引发了大地震，山谷倒塌，掩埋了整个村子，塞西尔和凯因也昏迷了。醒来时发现凯因失踪了，于是塞西尔只好带着小女孩来到了地图东边的沙漠绿洲卡波（**カイポ**）。

沙漠绿洲卡波

进村后径直来到宿屋，塞西尔看见小女孩很伤心，对他不理不采，心里感到万分难受。他终于明白国王陛下大概是利用他和凯因到村里把全村的召唤士全部消灭，明白了国王的意图后，塞西尔发誓不再做这些杀戮、无耻的事情。他决意不再服从陛下的命令，决定带着这个孩子逃往其他国家寻找援助，还要救出罗莎。正在这时红之翼部队又前来追杀二人，塞西尔奋力保护女孩，将其击败。小女孩看见塞西尔舍身保护自己，不由自主地问道，你还好吧？塞西尔回答道，你放心，我不会让任何人伤害你的。小女孩用信任的目光看着塞西尔，并回答道，我叫丽蒂雅（**リディア**）。两人在村中打听到，有一个巴伦国的白魔法士受高热所困，正在村中养病。塞西尔赶去发现居然是罗莎，她的神智尚未清醒，从一旁的老人那得知，要想治好罗莎必须要去**オントリオンの**洞窟，取得医治高热病的药物——沙漠之光（**さばくのひかり**），它在**アントリオン**这种魔物所居在的洞窟内才能找到。

地下水路

在村中的酒店里可以打听到大贤者泰拉（**テラ**）的女儿安娜（**アンナ**）离家出走，他正在焦急万分的寻找。出村后，往北走即可来到地下水路（**ちかすいみやく**），迷宫里往左走可以见到大贤者泰拉，他说他的女儿被一个吟游诗人骗走到达姆西安城（**ダムシアン城**），他必须去找回自己的女儿，这个水路是去那的必经之路，可是出口处却被一只魔物阻挡住了，以他一人之力无法打败魔物，正好塞西尔是暗黑剑士，请求塞西尔协助他一起打败魔物。因为塞西尔也必须去达姆西安城拿取沙漠之光，于是三人结伴而行。走到中途会遇到一个魔法阵，泰拉要求先在这休息一会。这可以进行存档，还能使用帐幕休息恢复部分HP和MP。踏破地下水路后，会来到大瀑布（**ちかにつうじる　たき**），进去后来到尽头就会看见挡路的八爪鱼（**オクトマンモス**），它的攻击力比较高，泰拉使用中级雷魔法，塞西尔使用暗黑剑，然后丽蒂雅使用白魔法给他们回复，如此反复几回合下来就可以轻松打倒它了，出来后就能看见达姆西安城。

达姆西安城

刚来到达姆西安城门口，结果就看见赤之翼的舰队也赶到这里，并对全城进行了轰炸，一座王城瞬间化为了废墟。走入城内，看见这里成遍的瓦砾，不得不叫人心痛，从倒在地上的士兵口中得知水晶已被抢走。来到国王之间，看见一个女子倒在地上，泰拉疯狂地冲过去，原来那个女子就是他的女儿安娜，而且已奄奄一息了。这时旁边走来一名吟游诗人爱德华（**ギルバート**），“就是你！拐骗我女儿的吟游诗人！”泰拉愤怒地冲上去打他，但爱德华惭愧的毫不还手。“请住手，爸爸。”安娜突然间说话了，她接着告诉大家，她是真心爱爱德华，他的真实身份其实是达姆西安的王子。一个叫高贝兹（**ゴルベ–ザ**）的人刚刚率领赤之翼舰队轰炸了这里，说完就死去了。塞西尔也茫然了，他对这位接手自己部队的人一无所知。这时悲愤的泰拉将一切罪过都归咎于爱德华，他愤愤不平地誓言道，要去学习更强大的法术为自己的女儿报仇，于是丢下众人独自离开。泰拉走后，爱德华非常愧疚，一味埋怨自己。塞西尔将营救罗莎的事情告诉了爱德华，出于将心比心，爱德华同意带塞西尔去取得沙漠之光，并提供了气垫船。

オントリオンの洞窟

驾驶气垫船，往达姆西安城的东边走一点，会看见一个洞窟，这就是**オントリオンの**洞窟，进去后在第二个场景的右边一个分支奥里能获得爱德华的新武器。然后从最下面的出口出来就会来到魔物**オントリオン**的巢穴。爱德华说到沙漠之光是**オントリオン**在产卵时的分泌物，它在产卵期间是不会攻击别人的。于是走近**オントリオン**，正在拿取沙漠之光时却突然遭到攻击，BOSS战。BOSS其实很弱，只不过在受到物理攻击后，会发动攻击力较高的反击，及时回复，再配合爱德华的歌声做辅助，只要不断地使用暗黑剑和丽蒂雅的暗黑剑即可战胜它。

沙漠绿洲卡波

带着沙漠之光回到绿洲卡波给罗莎服用后，她渐渐恢复了神智，原来她听说塞西尔在执行任务时遇到地震失踪了，前来寻找，没想到病倒了。塞西尔心里很感动，但他依然故意克制自己的感情，他转移话题问道，新任赤之翼队长高贝兹的情况。罗莎说其实就是他一直操纵国王进行收集水晶。他得到水、火两块水晶后，肯定会去抢法布尔（**ファブ－ル**城）的风之水晶和托罗亚（**トロイア**城）的土之水晶。于是众人决定先去法布尔保护风之水晶。要去法布尔，必须先穿越霍布斯山（**ホブスの**山）。这天夜里，爱德华独自一人来到河边，遇到怪物的袭击，在安娜灵魂的鼓励下，他打败了怪物，并坚定自己的信念。

霍布斯山

驾驶气垫船，绕过达姆西安城，一直往东北方前进，穿过浅滩来到霍布斯山脚。山脚的路口被一块巨大的冰块挡住了去路，这时队伍里只有丽蒂雅会使用火魔法，但因为村子被袭时的恐惧，她心里的恐惧使她忘了咏唱的咒语。在罗莎的安慰下，丽蒂雅终于使出了火魔法融化掉冰块。一行人来到山顶，发现一群爆弹在围攻一个僧人，爱德华从服饰上认出他是法布尔的格斗家。只见他干净利落地消灭了几个爆弹，但出现了一个超级爆弹，于是众人也参加了战斗。在攻击几回合后，它会突然变身，这时如果没有强大的攻击力在3回合内击倒它，就请赶紧回复全员的体力，然后选择防御吧。它在三回合后会自爆，然后分成6个小爆弹，这时就好对付了。战斗结束后，得知僧人是法布尔的格斗家队长杨（**ヤン**），并向他说明了来意。

法布尔城

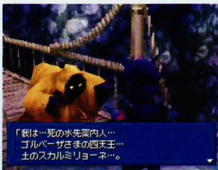
下山来到法布尔城，杨把他们引见给了国王，国王告知他们，现在法布尔很空虚，甚至没有防卫能力，请塞西尔帮忙。当然义不容辞地答应了。这时敌人已经展开了进攻。击败了好几波敌人后，终于来到了水晶之间，这时龙骑士凯因居然出现了，塞西尔激动地说道："原来你平安无事就好啊！"凯因却冷冷地回答道，但这次你们有事了，是一对一，还是三个一起上吧。塞西尔惊讶了，这时凯因已出手将塞西尔击倒，原来他和高贝兹原来就是一伙的，这时罗莎出现并阻止凯因。凯因见到罗莎后也立刻收手，同时高贝兹出现，抢走了水晶，并且掳走了罗莎。这时丽蒂雅为大家疗伤，众人来到宿屋商议对策，决定从海路入侵巴伦王国同高贝兹作战。

海难

次日国王为大家预备了一艘船，而且给了塞西尔一把死亡启示剑，这把剑在战斗中有着使敌人随机死亡的效果。船在法布尔城的上方，临行前杨的老婆前来送行，会得到反击技能，建议给塞西尔装备上。启航后，大伙对海路都有些不适应，这时，有人惊恐地喊道，大海之主利维亚桑！利维亚桑发动大海啸，瞬间将众人吞没了。塞西尔醒来后发现自己已经在米西迪亚城的海滩上。来到神殿向长老解释了原由，长老告诉他，想打倒高贝兹仅仅依靠暗黑剑的力量是做不到的，必须使用神圣的力量，去地图东北方的试练之山，通过考验就能转职为圣骑士。并且派遣了两个年轻的小魔导士帕罗姆（**パロム**）和波罗姆（**ポロム**），姐弟俩与之同行。

试练之山

出发之前建议先在村子里购买一套圣骑士的防具，武器不用买。来到试练之山，路口被火焰拦住，帕罗姆用冰雪魔法瞬间将火焰熄灭。这里的敌人除了火魔以外，全部是不死系敌人，在转职前，白魔法回复也能对其造成巨大伤害，请加以利用。半山腰遇到了前来修行的泰拉，得知他想学会最强黑魔法之一的陨石术，于是众人一起前进。来到山顶记录点，最好先记录一下，



因为高贝兹已派出土之天王**スカルミリョ－ネ**来伏击塞西尔一行。来到吊桥处，**スカルミリョ－ネ**和一群手下出现，轻松地打败它们之后，在刚通过吊桥后，又遭到**スカルミリョ－ネ**的攻击，这次它是以真身出现。如果战前练出了白魔法减速，那么就直接对BOSS使用，那么战斗会变得异常轻松，但此战暗黑剑对它无效，它的弱点是圣和火魔法。战胜它后，它会自己摔下山去。接下来就是来到祭坛进行转职的试练，在试练中只要不断防御黑骑士的攻击，就可以通过，成功转职后会获得传说之剑，对不死系敌人有特效，但等级会变为初始等级。

巴伦城

回到米西迪亚城，长老看见塞西尔成功转职后非常欣慰，得知原来长老派两个小孩陪塞西尔去试练之山并不只是为了帮住他闯关，而更多的是为了监视他。不过看贯世态炎凉的塞西尔对此也并不在意。长老开放传送空间将他瞬移到巴伦城，入口就在神殿右下的房间里。回到巴伦城，大门有士兵看守，无法进入。在宿屋的二楼遇到酒醉不醒的杨，将他打败后，



他清醒过来，并且给了塞西尔地下水道入口的钥匙，来到城的左上方，从一间屋子里使用钥匙，就可以来到地下水道，一路前进进入巴伦王宫，来到国王之间，首先这里要对付一个小BOSS，非常容易对付，他的身体分为三部分，左右手会再生，先集中攻击身体，再逐个击破即可。然后就会对阵由水之天王**カイナッツォ**假扮的国王。一开始还是给他上减速，然后就用雷魔法轮番攻击它即可，它在使用蓄水的时候一定要用雷魔法攻击它，将其中断，否则他发动海啸对我方全体的伤害极大。打败它以后，希德也获救了，一行人决定乘坐希德的新式飞空艇去托罗亚城。正在这时，**カイナッツォ**启动了机关，整个房间的墙壁开始压缩，就在这危机关头，帕罗姆和波罗姆使用了石化魔法将自己变为了雕塑，这才度过了难关，塞西尔决意一定会为他们报仇。去托罗亚城之前，先到巴伦城右之塔去，在地下一层能见到老国王，他会提示塞西尔先去幻兽世界，再回来找他。

磁力洞窟

刚乘上飞空艇，凯因就出现了，说道，如果想救罗莎，就拿土之水晶来交换。一行来到地图西北的托罗亚城，从城主八姐妹那得知，她们最近救了一名自称王子的人，而且土之水晶已经被附近的一名魔物夺走，如果能帮她们取回，就可以借给塞西尔。先来到左之塔，见到受伤未愈的爱德华，他很想和我们一同去夺回水晶，但他现在的身体根本无法参战，于是他给塞西尔一个道具**ひそひそう**，说必要时他会帮助他们的。出村，先到城上方的陆行鸟之森，找黑色陆行鸟，然后骑上它飞过密林，来到磁力洞窟（**じりょくのどうくつ**）。进入后必须卸掉全部的金属武器和防具，否则人物会在战斗中呈现麻痹状态，根本无法战斗，一路逃跑，来到BOSS战场地。第一战必败，然后爱德华通过**ひそひそう**将竖琴的音乐传递到战斗现场，使得魔物陷入混乱，磁场失效，这时全员换上装备后就可以正式开始战斗，轻松打败它的第一形态之后，它会变身为**ダ－クドラゴン**，这时多利用泰拉的黑魔法**トルネド**，就可以轻松击败它，而后夺回水晶，向八姐妹复命。

ゾット塔

借到水晶后，刚出城塞西尔一行就被凯因带到了Zot塔（**ゾットの塔**），凯因告诉塞西尔，罗莎就在塔顶。在塔的第四层有一个宝箱里有一柄火焰剑，但它有一只怪物看守，十分凶悍，需量力而行。来到第五层的大门前，BOSS战。这次是美佳斯三姐妹，也就是最终幻想10中的最强召唤兽，**ドグ**、**マグ**、**ラグ**，首先集中攻击中间的**マグ**，它负责回复和复活。而**ドグ**以物理攻击为主，**ラグ**以魔法攻击为主。只要先击破了**マグ**，胜利就只是时间问题。

来到塔的顶层，高贝兹和凯因早已在此守候，泰拉终于见到仇人高贝兹。他使出了究极黑魔法陨石术，重创了高贝兹，高贝兹正准备杀死塞西尔时突然停手，仿佛发现了什么，于是负伤离去，泰拉因为耗尽了毕生的精力，也撒手人还。塞西尔发誓，他和他女儿的仇，一定会替他们报的！这时救下罗莎，同时也说服凯因弃暗投明，两人加入队伍，正欲离开，这时风之天王**バルバリシア**出现，BOSS战。当**バルバリシア**用龙卷风保护自己时，除魔法外，其他攻击一律无效，这时使用凯因的跳跃攻击即可解除。战斗一开始一定要给BOSS用减速魔法，然后不要用魔法攻击，否则它会疯狂用魔法反击。只需用塞西尔和凯因的攻击即可搞定它。战胜风之天王后，塔瞬间就要崩溃掉，罗莎使用瞬移魔法众人脱出。



→FF10之中的终极召唤兽，美佳斯三姐妹是在FF4中首次登场的。

←风之王的实力其实是四天王中最强的，她会将全体体力变为濒死状态的技能。

地底世界

大家都在为高贝兹已经夺得了四枚水晶而苦恼之时，凯因却告诉大家，水晶一共有八颗，还剩四颗暗之水晶藏在地底世界，高贝兹一定会去夺取。罗莎疑惑地问道："你的意思是，除了被夺走的水晶以外，还存在其它水晶？"希德道，是有这么一个传说！这个世界上的四颗水晶就是那四颗光之水晶，我们称为"表水晶"。只有包括了暗之水晶在内的所有八颗水晶才是全部的水晶数量"。凯因道，当高贝兹集齐了所有光之水晶和暗之水晶后，就能打开通往月球的道路，我们必须尽快阻止他。他给了塞西尔一把地底之匙（**マグマのいし**），用这个可以在阿卡特村打开通往地底的通道。来到地图下方的阿卡特村（**アガルトの村**），对着村中的古井使用地底之匙，一阵轰鸣声后，村外的火山口出现一个巨大的黑洞，这就是地底世界的入口了。

ドワーフ城

刚来到地底世界就看见赤之翼的舰队为抢夺水晶正在和矮人族的坦克大军展开激战，塞西尔的飞空艇也不幸中弹，只能进行迫降。

来到矮人族的王城（**ドワーフの城**），见到国王才得知已有两枚暗之水晶被高贝兹夺走。现在他的国家正在为守护第3颗水晶而战斗，那些坦克就是他引以自豪的战车队，可是和具有空中优势的赤之翼作战，实在很苦手。国王提出，希望塞西尔能用飞空艇协助作战，塞西尔表示没问题，但先得等希德修复好飞空艇。于是众人决定先去看一下第3颗水晶的情况，因为大家隐隐约约感觉到事情的发展不太妙。来到国王身后隐藏的水晶之间，果然出现了敌人，六个木偶正在那摇摆，于是立刻展开战斗。

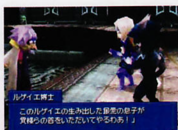


这六个木偶会三三合体，重点是将其中不同造型的，先各自击破一个，然后再慢慢地收拾剩下的几个，基本上没有什么难度。而后才是真正的战斗，"很久不见了……"木偶消失，一个熟悉的身影出现在塞西尔面前，一场恶战在所难免。开始他会使我方全员无法动弹，再召唤出一条黑龙，将除塞西尔以外的同伴全部都打至战斗不能的状态。就在这个时候，丽蒂雅出现，召唤出雾龙击败了高贝兹的黑龙，并加入战斗。这时首先要做的第一件事是使用时之砂令敌人行动时间停止，或者在第一时间复活罗莎，给BOSS上减速。然后将同伴复活后，就可以稳扎稳打来战斗了，本战可以多利用丽蒂雅的召唤兽进行攻击。

战斗胜利后，众人还以为已经将高贝兹彻底打败，没想到他竟是装死，然后趁机将水晶拿走，大家都后悔莫及。原来丽蒂雅坠入大海后，因为其身上强大的灵力吸引了幻兽王——利维亚桑，它带着丽蒂雅去了幻兽界，那儿所居住的全都是幻兽。待在那的这段时间里她学到了很多，虽然现在不能使用白魔法了，但她已经成长成一名真正的召唤士了，能够使用多种强力的黑魔法和召唤魔法。

巴贝尔塔

失去了第3颗水晶，就意味着只剩下封印之洞窟里的最后一颗水晶没有被夺走了。这时国王提出了一个计策，他想在高贝兹去夺取最后一颗水晶的时候，去巴贝尔塔拿回其他7颗已经被夺走的水晶，众人也都觉得这是一个好计策，于是决定行动。虽然直接去敌人的本部危机四伏，但也许只有这样才能够出奇制胜。来到城的地下一层，和一个守在书架旁边的矮人对话，他便会奉国王的命令，为塞西尔一行打开暗门。径直向北就能来到塔前，国王还特意派出了坦克部队来掩护我们入塔。塔一共8层，一路来到塔顶，BOSS战。Dr.Lugae（**ルゲイエ**）是一名疯狂的博士，第一场战斗一定要先消灭他身旁的机器人后，再干掉他。如果先将他击败，机器人就会自爆，而且威力巨大。第二场战斗，他会露出原形来，而且会对我方全队使用逆转效果，这时只要送他两高级回复药就可以轻松将其击败，如果是圣灵药的话，两颗就足以。胜利后会得到钥匙，来到第5层打开先进不去的主控制室，发现水晶已经被全部转移到地面上，而一门超级加农炮已经对准了矮人族的王城，并且已经准备发射了。情急之下，杨将自己反锁在控制室内，在大炮发射的瞬间摧毁了，杨牺牲了，但他保全了矮人族的王城。一行沿路返回，希德驾驶着飞空艇将我方全员营救成功，但敌人的飞空艇穷追不舍，塞西尔的飞空艇像地面突出，就在快到达出口之际，敌人的飞空艇就要追上。这时希德将飞空艇交给塞西尔驾驶，自己手持炸弹跳了下去，和敌人同归于尽，也将连接地面的出口封死。



艾布拉那洞窟

遵照希德的遗言，众人乘座飞空艇回到了巴伦城，来到右之塔的门口找两名穿红衣服的希德的弟子谈话，他们会给飞空艇加上吊钩。来到地图右下角的艾布拉那洞窟（**エブラーナの洞窟**）附近，放下气垫船，乘船进入，径直向下就能进入艾布拉那之町。从艾布拉那之町的上方出口进入，一路前行发现一名忍者正于火之天王**ルビカンテ**对战。**ルビカンテ**很轻松的将全部忍术攻击都吸收了，并将忍者轻易击倒之后离开。众人上前交谈得知，他便是艾布拉那王国的王子艾吉（**エッジ**），于是，为了共同的目的，艾吉也加入了队伍。继续前行会发现一路来到了洞窟深处，发现这个洞穴原来通向巴贝尔塔的地面部分，艾吉用忍术土遁将众人全部带入塔内。来到塔的第五层，艾吉见到被敌人捉去的双亲，他们都已经被敌人改造成了魔物，于是战斗开始，数回合后，战斗会自动结束，他的双亲恢复了神智。这时**ルビカンテ**又出现了，BOSS战。一开始依然是给BOSS上减速，然后就要注意他的行动，在他裹着斗蓬时，推荐只用忍者的投术进行攻击，这时他会吸收所有的属性攻击，对物理攻击也会展开强力的反击。当他敞开斗蓬时，就是攻击的时机到来，用高级的冰雪魔法就可将他击破。战斗结束后，走入存放水晶的房间，发现被夺走的水晶都放在这里，刚想上前去拿，却踩中了陷阱，落入了巴贝尔塔的地下部分，在房间内发现一艘飞空艇，于是一行人乘着它回到了矮人族王国。



封印之洞窟

回到矮人王国，和国王说明一切，国王说现在唯一的办法就是去封印洞窟守护最后一颗水晶，并获得开启洞窟大门的项链（**ルカのくびかざり**），但是现在飞空艇无法穿越岩浆地带。正在发愁时，和王宫内两名穿红衣服的护士对话，得知她们救了一个飞空艇技师。来到地下的救护室，发现居然是希德，高兴万分之际，希德为飞空艇加上了抗热的装备，至此就可去封印洞窟以及地底世界的其他地方了。来到地图最南方的封印の洞窟，里面的敌人十分强大。而且每扇门都会有魔物把守，它会即死攻击。并不是每扇门后面都有宝箱，有几个地方需要从绳子降下去，才能继续前进。来到水晶之间，拿到水晶后正欲返回，一堵鬼墙（**デモンズウォール**）拦住了我们的去路，BOSS战。打它需要在第一时间给它用减速，然后就全力攻击，此战根本不要去考虑回复，陨石魔法对它的伤害很大。如果前16回合没有把它解决掉，它靠近我方以后，就会以每回合杀死我方一人的速度进行攻击，这时要一边复活，一边继续攻击，打它的关键就是速度。打倒鬼墙后返回洞窟口，这时凯因突然向塞西尔出手，并抢走了最后一枚水晶。



魔导船降临

回到矮人族王国，国王听说一切后非常沮丧，他说除非乘魔导船上月球阻止高贝兹。于是众人回米西迪亚城找长老帮忙。这时希德又给飞空艇加上了钻头，这样就能自由通行两个世界间了。刚回米西迪亚城，长老就出来迎接，并说快去祈之塔。他默念着那个传说，长老带领大家虔诚地祈祷。一颗闪耀的煌星降临，原来是一艘黑色的魔导船。现在能直接乘坐它上月球了，上船后触摸中间黄色的大水晶就是控制其往返于月球和地球之间，触摸前方的绿色魔方就能驾驶它在世界各地航行。

狙击巴贝尔巨人

来到月面世界，将船停靠在地图左边，需要从一个梯子下到一个洞口，然后穿过两个洞窟来到月の民の馆，在这里见到了月之老人弗斯亚（**フースーヤ**）。听说了现在地球上的情况后，他也加入了队伍。乘魔导船返回地球，贝兹已经启动了巴贝尔巨人，正在对地球进行扫荡，各国用飞空艇和坦克组成的部队也无法伤它分毫。众人决定从巨人的口中突入，从而破坏它核心控制器，只有这样才能阻止它，在大军火力的掩护下，塞西尔一行成功突入。一路前行，终于接近核心部分，这时曾被打倒的四天王一同联手出现了，这里需要一次性轮番对付它们四个。每击破一个就赶紧为下一个上减速，对付风之天王的时候，推荐用艾吉的手里剑，它会一招让我方全体濒死的攻击。击败了四天王以后，建议先回去存档。来到核心控制室，这里和巨人的核心对战。它分为核心、攻击部分和防御部分，推荐先集中攻击攻击部分，直接用风魔手里剑，一次能打它9999。核心部分第一回合必然使用魔法反射，一开始就为它减速显然是不可能的。破坏了攻击部分后，千万不可直接捣毁防御部分，而是要先消灭核心部分，不然核心部分会使出让我方全员必灭的攻击，防御部分一定要留在最后销毁。

最终迷宫

巨人停止行动后，高贝兹再次出现，这时弗斯亚对他使用了魔法，并说道："好，你该清醒了！你被塞姆斯（ゼムス）控制了！"原来高贝兹是塞西尔的亲哥哥，他们都是月之民的后裔。清醒后的高贝兹决意和大家一起去月球打倒罪魁祸首塞姆斯，高贝兹和弗斯亚先走一步，其余的伙伴乘上魔导船紧随其后，凯因也正式回归了。回到月の民の馆，站在中间的地板上，水晶引导塞西尔一行来到最终迷宫——月の地下溪谷（つきのちかけいこく）。本迷宫一共有12层，除敌人能力超强以外，还有除了最强铠甲外的几乎所有究极装备。

决战塞罗姆斯

第二层秘道尽头平台里有一条白龙守护着艾吉的武器村正（ムラサメ）→第七层有两个锻带（リボン），有骨龙（ルナザウルス）守护。这一层还有凯因的最强武器神圣枪（ホーリーランス）→地下五层有暗黑巴哈姆特守护的塞西尔的最强武器诸神之黄昏（ラグナロク）→第八层有着艾吉的最强武器正宗（マサムネ），由暗黑利维亚桑守护。终于到了最终层，高贝兹和弗斯亚打倒了塞姆斯，但它露出了原形——塞罗姆斯（ゼロムス），完全的黑暗物质，所有憎恨的集合。这时一切攻击都对它无效，它轻易就打倒了所有人，高贝兹将神圣水晶镜交给塞西尔，告诉他要用神圣水晶才能打败塞罗姆斯。这时在同伴们的祈祷下，塞西尔和朋友再次站了起来，正式决战开始。首先要使用神圣水晶（クリスタル），这样击碎塞罗姆斯的外壳后，他才会露出本体，这时攻击才会有效，然后想在二周目打游戏中的最强隐藏BOSS，就必须用艾吉在战斗中，从BOSS身上偷到重要道具ダークマタ 。对最终BOSS，依然是使用减速，然后它会消除我方的一切有利状态。所以罗莎专职回复即可，如果有空可以使用圣光魔法，它的HP消耗到最后阶段会使出攻击我方全员的绝技ビッグバーン，这时最好是算准时间差，全员进行回复，挺住了这个攻击，就离胜利不远了。击败塞罗姆斯后，就会迎来最后的大结局，剧情还是请大家自行欣赏。

品味色彩斑斓的故事情节，感受与众不同的个性人物魅力。

最终幻想4的人物命运悲愤而曲折，虽然结局算是圆满，但最终胜利是配角和主力角色一同创造的，没有他们也没有主角的成功。本作一共12名角色，虽然战斗中最大编成人员上限只有5人，但每个人鲜明的个性，使人记忆犹新。

塞西尔（セシル）

拥有技能：

あんこく（转职前），每回合消耗自身的HP值，将攻击力提升一倍，持续3回合

しろまほう（转职后），能使用已经习得的白魔法

かばう（转职后），对我方一人在濒死状态下受到物理攻击时，进行援护

人物简介：

本作的主角，在登场时的第一职业是暗黑骑士，拥有强大的暗黑力量，巴伦王国赤之翼空军舰队的指挥官。所以在游戏序盘阶段只能使用暗黑装备，但不能使用魔法，特技是威力强大，且伤害自身的暗黑。其武器暗黑剑中，最强的死亡启示剑的追加效果"即死"十分强大。由于对巴伦国王的暴行非常不满，在米西迪亚城从神官那得知自身的暗黑力量无法战胜当今的邪恶后，不顾生命危险，勇闯试练之山，踏着无数追求圣骑士职业先烈的足迹，最终转职成为圣骑士。最强武器为诸神之黄昏，经过一场场的恶战，和朋友们在月球上战胜了罪魁祸首塞姆斯，并成为月之国的新国王，和心爱的罗莎终于走到了一起。

罗莎（ローザ）

拥有技能：

しろまほう，能使用已经习得的白魔法

いのり，为己方全员祈祷，不消费MP对全员使用ケアル魔法

ねらう，狙击，弓箭命中率100%

人物简介：

塞西尔的爱人，也是凯因所倾心的对象。塞西尔、罗莎和凯因三人从小一起长大，塞西尔和凯因都爱着罗莎，但因为塞西尔是暗黑骑士的身份，所以他自己觉得无法和身为白魔导士的罗莎在一起，刻意回避她的感情。她虽然是白魔导士，但也精通弓箭，最强武器是阿尔忒弥斯之弓+阿尔忒弥斯之箭。在塞西尔去密斯特村出事之后，罗莎就独自一人出发寻找他，不幸在沙漠中晕倒，一直都高烧不退。幸好被塞西尔所救，从此她与塞西尔并肩作战，一路经历了无数风雨，但最终有情人终成眷属。作为白魔导士，她能使用游戏中所有的白魔法，也是后期队伍中唯一的白魔导士，是全队持续战斗力的保证。

凯因（カイン）

拥有技能：

ジャンプ，跳跃到空中滞留一回合，然后落下以两倍于普通攻击的伤害输出攻击敌单体，有点像空袭。在滞空期间不会受到敌人任何攻击，可以算准时间差来躲避敌人的必杀技，但己方的回复、辅助魔法和道具，在滞空期间也无法对凯因使用。

人物简介：

他是暗黑骑士塞西尔从小到大最好的朋友，他坚持自己的选择，继承父业使自己成为巴伦王国的一名龙骑士，最强武器是神圣枪。他独特的跳跃攻击技能，在一些特定时刻是攻关的关键所在，在队伍中颇有魅力。他也是罗莎最好的朋友，在内心深处一直深爱着罗莎，但罗莎却爱着塞西尔，使他有了与塞西尔争夺罗莎的想法，从而作出了很多即矛盾又后悔的事情。也因为这点在剧情发展的过程中不断被高贝兹操纵和利用，亦敌亦友，使人琢磨不透，但最终能迷途知返，在朋友们和罗莎的鼓励下，还是和塞西尔一同投入到最终之战，打败了塞罗姆斯，并真心为朋友的爱情而祝福。

丽蒂雅（リディア）

拥有技能：

しろまほう（长大前），能使用已经习得的白魔法

くろまほう，能使用已经习得的黑魔法

しょうかん，能使用已经习得的召唤魔法

人物简介：

塞西尔袭击密斯特村之后，唯一幸存的少女，她的母亲由于被塞西尔和凯因杀死其幻兽而丧命，对塞西尔心怀憎恨，但因为塞西尔在醒悟后救了她的姓名而最终原谅了他，并和他一同踏上旅程，为保护水晶而战斗。在一行人乘船返回巴伦城的旅途中，因为在大海上遇到海之主利维亚桑遭遇海难而掉落大海中，利维亚桑被她强大的灵力所吸引，而将其带回幻兽界。人界数日，而幻兽界已经数载，从幻兽世界回来后，从她的外表来看，居然在短时间内长大成人，最强武器为龙须。黑魔法和召唤魔法的造诣有了极大的提高，但完全放弃了白魔法的习得，成了队伍超一流的魔法攻击手。

怀念中带着新鲜感，若隐若现若离；



杨（ヤン）

拥有技能：

ためる，行动回合蓄力，下一回合的攻击伤害输出为平常的两倍

けり，对敌全体的飞腿攻击

がまん，提高自身防御力

人物简介：

杨是法布尔城专职的武术训练和防卫的首领，他具有资深的武术根底和精湛的拳术。习惯用爪类的攻击武器，还有着超乎寻常的肌肉和耐力，在战斗中能展现出惊人的破坏力，将二爪流武术的精髓体现得淋漓尽致。他在霍布斯山遭到魔物攻击，幸得塞西尔一行的帮助，而后为保卫水晶而与塞西尔共同战斗在法布尔城，对国家绝对的忠心和信仰。水晶被高贝兹夺走之后，他和塞西尔一同踏上了寻回水晶的征程。海难后又和塞西尔合流，直到在巴贝尔塔之中，为了拯救矮人族的王城，将自己反锁在加农炮的控制室内，和大炮同归于尽。



爱德华（ギルバート）

拥有技能：

うたう，随机唱一首歌对敌人进行睡眠、混乱、沉默等异常状态攻击

かくれる，战斗时躲到屏幕外面，可以回避敌人的各种攻击

くすり，消费一个**ポ－ション**，能使我方全员HP少量回复。

人物简介：

爱德华是达姆西安城的王子，他与泰拉的女儿安娜相爱，但却因为安娜和他的私奔遭泰拉的强烈反对，两人背着泰拉回到达姆西安城一起生活。赤之翼的飞空艇舰队为了抢夺水晶对达姆西安城进行了轰炸，安娜不幸身亡，爱德华不仅永远失去了爱人，而且永远得不到泰拉的原谅。为了报仇，为了证明自己，他和塞西尔一起踏上旅途。性格软弱的他，开始在战斗中不断成长，使自己更果敢、更强大，他在游戏中的职业是吟游诗人，武器是竖琴，能弹奏各种乐曲来辅助战斗或者对敌人不利。

艾吉（エッジ）



拥有技能：

にんじゅつ，能使用已经习得的忍术

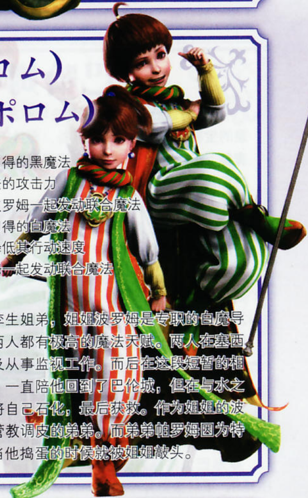
なげる，能将所持的武具投掷出去

ぬすむ，可以盗窃敌人所持的物品

人物简介：

他是艾布拉那城的王子，忍者族的首领，最强武器为正宗+村雨。因为父王和母后被高贝兹所擒，于是只身前往巴贝尔塔解救。但在前往巴贝尔塔的路上被火之天王所打败，遇到塞西尔一行。在巴贝尔塔中，他见到了被妖魔化的父母，在受了父王的倾国之托后，毅然踏上了复仇的道路。为了替遭毒手的父母报仇，他与塞西尔一起投身到月球之战中。身为王子的艾吉，性格极其高傲，说话、待人都冷言冷语，但对俏丽的丽蒂雅却是一见倾心。他战斗中可以能使用很多武器，尤其是投掷技能，在风魔手里剑的配合下，经常能打出突破伤害限界的攻击，而且他的忍术，敌人是不能用魔法发射技能反弹的。

帕罗姆（パロム）和波罗姆（ポロム）



拥有技能：

くろまほう（帕罗姆），能使用已经习得的黑魔法

つよがる（帕罗姆），提升自身黑魔法的攻击力

ふたりがけ（帕罗姆），与孪生姐姐波罗姆一起发动联合魔法

しろまほう（波罗姆），能使用已经习得的白魔法

うそなき（波罗姆），使魔物惊慌，降低其行动速度

なげる（波罗姆），与孪生弟弟帕罗姆一起发动联合魔法

人物简介：

米西迪亚城的双子魔法师，他们是孪生姐弟，姐姐波罗姆是专职的白魔导士，弟弟帕罗姆是专职黑魔导士，两人都有极高的魔法天赋。两人在塞西尔去试练之山的旅途中，充当护卫及从事监视工作。而后在这段短暂的相处中，和塞西尔产生了深厚的感情，一直陪伴回到了巴伦城，但在与水之天王决斗后，为了拯救大家，两人将自己石化，最后获救。作为姐姐的波罗姆，办事稳妥，举止得体，经常管教调皮的弟弟。而弟弟帕罗姆因为特别调皮，所以经常受到警告，每次当他捣蛋的时候就被姐姐敲头。

泰拉（テラ）

拥有技能：

しろまほう，能使用已经习得的白魔法

くろまほう，能使用已经习得的黑魔法

おもいだす，随机使用魔法并且范围变为敌全体

人物简介：

卡波村中德高望重的大贤者，能使用很多高级黑白魔法，但却忘了很多究极魔法的使用方法。为了找回和人私奔的女儿而远涉达姆西安城，在路上因为碰到挡路的魔物而请塞西尔帮忙同行。在达姆西安城因为女儿的惨死和爱德华王子结下郁结。之后更为了替死去的女儿报仇而四处寻找究极黑魔法——陨石术。在试练之山，他终于悟出了陨石术的咒语，并同时回忆起了那曾经淡忘多年的究极魔法。最后在Zot塔，泰拉终于见到了高贝兹，他怀着满腔的怒火，向高贝兹使出了可怕的究极黑魔法陨石术。虽然暂时击败了高贝兹，但也因为全身力竭而亡。

弗斯亚（フースーヤ）

拥有技能：

しろまほう，能使用已经习得的白魔法

くろまほう，能使用已经习得的黑魔法

せいしんは，使用精神波让我方全员HP徐徐回复

人物简介：

生活在月球上的谜之老人，身居月民之馆，是月之民的守护者，能够使用所有的高级魔法。他是塞西尔和高贝兹两兄弟的亲伯伯。他的亲弟弟克鲁亚制造了魔导船，并且用这艘魔导船飞到了蓝星（塞西尔所居住的星球），将飞空艇和机械的制造理念传达给蓝星上的人。他还和蓝星上的女子相恋，并和她生下了两名孩子，就是塞西尔和高贝兹。为了拯救蓝星不被巴贝尔巨人毁灭，他和塞西尔一行来到蓝星摧毁了巴贝尔巨人，并解除了塞罗姆斯对高贝兹的控制，使他恢复神智。最后与大家一起粉碎诸恶的根源，维护了月球和蓝星的和平。

希德（シド）

拥有技能：

しらべる，调查单体目标的HP值情况和弱点

かいぞう，消耗一个道具给武器赋予属性

人物简介：

希德可以说是最终幻想系列中，历代都有登场的著名人物，在每一作中，他都会以不同身份的配角登场。本作中，他的身份是巴伦城的首席技师，赤之翼军舰队飞空艇就是他制造的。而且他擅长对飞空艇进行改造，有着极其精湛的飞空艇改造、修缮技术。但他很心痛他的杰作被用来攻击别的国家，于是悄悄地收藏了一艘企业号飞空艇，以备不时之需。在塞西尔向他说明当今的局势后，他就毅然选择了站在正义的一边，屡次运用自己高超的技能为塞西尔一行的征程铺平了道路，在巴贝尔塔之战的逃亡中，舍身取义，手持爆弹纵身跃下飞空艇，通过自爆堵住了地底世界的出口。

传承中留着惬意，心中激起漪涟。

所有隐藏要素在此处集结，武器、防具、召唤兽一网打尽！

本作的隐藏要素相对于较少，但都是有着举足轻重的地位，每件武器或防具，还有召唤兽的取得都能让战斗变得轻松不少，绝对值得大家花费时间和精力去完成和收集。这些隐藏要素除了杨氏大菜刀需要在去月球之前完成以外，都无时间限制。

杨式大菜刀和召唤兽シルフ

第二次来到地底世界，当希德为飞空艇装上钻头后，先去地图西北方的妖精的洞窟（**シルフの洞窟**），进入之前一定要把罗莎的等级提升到35级，学得白魔法浮游（**レビテト**）。因为里面满地都是毒液，踩上以后会损耗大量HP。里面的宝箱很多，地形也相当复杂。一路来到妖精的居所，在里面会发现受伤昏迷的杨，这时是怎么都叫不醒他的，从屋后面的楼梯出来，乘飞空艇回到地面世界，去法布尔城的左之塔，在最上层能见到杨的妻子，和她交谈后，她会给塞西尔一个道具（**あいのフライパン**），这时再回妖精洞窟，对杨使用这个道具，他就会醒来，他表示现在身体虚弱并不能和塞西尔一起战斗，这时旁边的**シルフ**表示愿意替杨出战，丽蒂雅就会习得召唤兽**シルフ**，效果为在战斗中将给予敌人的伤害，转化为HP给我方全员回复。再回去找杨的妻子即可获得杨氏大菜刀（**ほうちょう**），这是游戏中的最强投掷武器，能给予敌人9999的伤害，但只此一把。而且这个任务必须在去月球之前完成。

圣剑エクスカリバー

圣剑**エクスカリバ**　是游戏中塞西尔除诸神之黄昏外，非常强的武器。要获得它，首先要在幻兽**の**町的宝箱里拿到道具老鼠尾巴（**ネズミのしっぽ**），然后乘坐吊有气垫船的飞空艇来到地图东边的一个小岛上，上面有卖秘银系列装备。从岛的下方乘坐气垫船来到**アダマン**岛的洞窟里面，用**ネズミのしっぽ**能和里面的人交换到道具**アダマンタイト**，再去地底世界地图右下角的锻冶屋**の ククロの**家，将**アダマンタイト**交给里面二楼的传说中的铁匠，他就会把塞西尔在试练之山获得的传说之剑打造成圣剑**エクスカリバ**–，但需要过一段时间才能来取。

奥丁

在幻兽世界击败利维亚桑后，即可回到巴伦城，去右之塔的地下一层，在王座处即可与奥丁化身的巴伦王对战，此战一定要迅速，它的绝技是斩铁剑，大家都听过和领教过此招的威名，所以必须在奥丁使出斩铁剑之前击败它，否则他的斩铁剑一出手，全员不是全部扑街也是重伤加半残。奥丁的HP值并不高，配合风魔手里剑和陨石术，应该能在3回合内将其击败，本战基本就是全力进攻，用最强的伤害输出争取胜利。获胜后丽蒂雅就会习得召唤兽**オ–ディン**，召唤它能对敌全体有一定几率全员必杀，但对BOSS战绝对无效。

巴哈姆特

到达月面后，驾驶魔导船去地图右边的幻兽神の洞窟，这个洞窟的宝箱里有全套的源氏装备，而且路上会遇到不能逃跑的强大魔兽“贝斯莫斯”，它在圣经里可是与巴哈姆特、利维亚桑齐名的幻兽。好在它除了强大的个体攻击外，什么都不会，只需耐心回复便可获胜。在地下三层的神坛上便能够与幻兽神巴哈姆特交手，说来其实它是最好对付的幻兽了，开始后它会倒计时5回合，这时只需要给它减速后，然后除了用罗莎为自己全部人加上魔法反射外，其余人都狂攻巴哈姆特，风魔手里剑加陨石术，再配合塞西尔和凯因的攻击，只要等级足够，在一回合内，它使用百万龙炎之前击败它真是轻而易举的事情，它还没出手就被白白的屈死，胜利后丽蒂雅就会习得召唤兽バハムト。

幻兽王利维亚桑和阿修罗

来到地底世界西南方的幻兽**の**洞窟，这里和妖精洞窟一样，满地都是溶岩，踩上也会损耗大量HP。也必须使用白魔法浮游（**レビテト**）。这个迷宫也很复杂，要注意的是，在第四层的右上方有一个白色的传送阵，踩上去后即会来到幻兽**の**町，在这里众多的宝箱中必须要拿道具老鼠尾巴（**ネズミのしっぽ**），作用后文再叙。然后再通过红色的传送点来到下一层。这里左上方有存档的场所。来到图书馆的下层，这里便是幻兽王利维亚桑的所在，也是丽蒂雅长大的地方，想要挑战幻兽王，先得战胜他身边的女王阿修罗。阿修罗的攻击非常强劲，在战斗第一时间先要对它使用魔法反射，这样一来在她给自己使用白魔法的时候就会变成为我方回复、复活或加速。它的HP不多，多坚持几回合肯定能胜利。然后就能和幻兽王利维亚桑交手了，它的必杀技大海啸只要出手，我方会有全灭的危险，所以一开始为它减速后，就用陨石术、和强劲的攻击，一会就能击破它，笔者在打它和巴哈姆特的时候，根本没等它们使出大海啸和百万龙炎就已经击破它们了。击破它们后，丽蒂雅就会习得召唤兽**アスラ**和**リヴァイアサン**。

最强隐藏BOSS

原形巴贝尔巨人是本作中新增的最强隐藏BOSS，虽然造型并不威武，但实力绝对强大，远胜于最终幻想3 DS中的铁巨人。要想和它交手，必须在二周目，先在一周目的最终BOSS战中让艾吉成功从BOSS身上盗取到道具**ダ–クマタ**–，然后在二周目剧情发展到月球后，乘魔导船来到月面东北部一个有石像的地方，调查该头像后即可选择使用道具**ダ–クマタ**–，这样原形巴贝尔巨人就会现身了。

对付它一定要让全队能力突破上限，将等级提升到99级，装备全部的最强武器和防具，准备好N颗圣灵药和全体HP、MP值回复满的究极圣灵药，不死鸟之羽也需要预备若干，然后是使敌人时间停止的金沙漏。防具方面全员必须装备精金铠甲和缎带。武器方面，塞西尔和凯因是装备在最终迷宫内获得的诸神之黄昏和神圣枪，罗莎的最强武器阿尔忒弥斯之弓（**アルテミスのゆみ**）需要在幻兽神洞窟打倒一种持着盾和弯刀的女武士随机获得，掉落几率不高。最强的箭阿尔忒弥斯之箭（**アルテミスのや**）则也是在其身上盗取。丽蒂雅的最强武器龙须则是在最终迷宫里击败魔物紫龙随机掉落。艾吉双忍刀都是在最终迷宫的宝箱里，而风魔手里剑可以在锻冶屋**のククロの**家里买到。

一切准备就绪后，可以尝试挑战它了，首先还是为它减速，然后最有效的攻击手段是风魔手里剑配合陨石术。普通情况下，只有这两种攻击方法可以给予BOSS，9999的伤害。通常攻击经常打不中，而且会遭到BOSS全体攻击的强大反击。BOSS在前期的攻击主要是状态攻击和单体强力攻击，只要全员装备了缎带就无所谓，如果中了单体强力攻击，基本都会被一击杀，也有少数存活的情况，这时要首先用罗莎的白魔法为其完全复活，如果来不及就只好用不死鸟之羽+圣灵药。反正不能让我方的HP值在6500以下。当BOSS开始为自己回复的时候，就说明他的HP降到一半以下了，它一次大概会回复2万多，这时要加速攻击，丽蒂雅在战前要装备好连续魔法的技能十分重要，她是攻击BOSS的第一狙击手。把究极圣灵药交给凯因负责回复，其他人全力展开进攻。当它开始使出神圣审判时，就说明他接近濒死了，这时也是最关键的时候，一定要挺住，每回合都要先预算准备好回复，因为这时BOSS也会加快攻击节奏，一不小心就会有被全灭的命运。只要挺住了神圣审判的攻击，就意味着接近胜利了。

最强防具精金铠甲

精金铠甲是隐藏防具，它的防御力比在最终迷宫里获得的水晶铠和龙铠要高4倍！物防和魔防各加100。而且没有限制，全队都能装备，这是挑战隐藏BOSS的必备之物，没有5套精金铠甲就不必去见原形巴贝尔巨人。此物的入手过程相当繁琐，单想入手一件都很不容易。首先要尽可能的多收集道具报警器（**アラーム**），这个道具只能在游戏进行到巴贝尔塔（**バブイルの**塔）第七层和巴贝尔巨人体内时，从一种球型敌人身上盗窃到，就是它每次都会召唤魔物来和玩家战斗的那个金属魔物，FF4的敌人身上的道具可以无限盗窃。就是说，只要你有耐心，想要多少就有多少。推荐起码收集一百到两百个。然后来到月**の**地下　l谷的地下5层，去右边的一个洞窟里，里面的右上角有一个宝箱。就在这个场景使用报警器就能强制遇到敌人粉红布丁公主（**プリンプリンセス**），将其打败就有一定几率获得道具粉红尾巴（**ピンクのしっぽ**），拿这个去**アダマン**岛的洞窟（就是换取**アダマンタイト**的地方）就可以换得一件精金铠甲。要注意的是，无论手上有多少粉红尾巴，都只能一次性换取一件精金铠甲，所以需要打出一个就换一件，要拿齐一队人的，至少要换5次。但不论多么劳累和费时的努力都是绝对值得的，当你见识过精金铠甲相比其他铠甲那超凡脱俗的性能，就会明白。

一定要取得精金铠甲哟！

魔法列表

白魔法		
名称	效果	消耗MP
ヘイスト	加速	20
サイレス	沉默	8
コンフュ	混乱	5
ブリンク	分身	10
スロウ	减速	10
バーサク	狂暴	15
リフレク	反射	30
ホーリ	神圣	50
ライブラ	侦察	1
ケアル	初级回复	3
ケアルラ	中级回复	9
ケアルダ	高级回复	18
ケアルガ	究级回复	40
エスナ	恢复常态	15
レイズ	复活	25
アレイズ	完全复活	70
ミニマム	变小人	10
テレポ	瞬移	20
サイトロ	天眼	5
レビテト	浮游	8
ホールド	麻痹	5
ディスペル	驱魔	15
プロテス	护盾	15
シエル	魔盾	15

黑魔法		
名称	效果	消耗MP
トード	变蛙	10
ポ　キ	变猪	10
デジョン	异次元	10
ポイズン	毒物	2
ファイア	初级炎魔法	5
ファイラ	中级炎魔法	15
ファイガ	高级炎魔法	30
ブリザド	初级冰魔法	5
ブリザラ	中级冰魔法	15
ブリザガ	高级冰魔法	30
サンダー	初级雷魔法	5
サンダラ	中级雷魔法	15
サンダガ	高级雷魔法	30
バイオ	生化	20
トルネド	龙卷风	30
クエイク	地震	30
スリプル	睡眠	15
ブレイク	石化	20
デス	即死	40
ストップ	停止	30
ドレイン	吸魂	15
アスピル	摄魔	5
メテオ	陨石	99
フレア	核融	55

召唤魔法		
名称	效果	消耗MP
タイタン	泰坦	30
チョコボ	陆行鸟	10
シヴァ	希瓦	30
ラムウ	拉姆	30
イフリート	伊夫里特	30
ドラゴン	雾龙	35
シルフ	风之精灵	35
オーディン	奥丁	55
リヴァイア	利维亚桑	75
アスラ	阿修罗	40
バハムート	巴哈姆特	99
ゴブリン	哥布林	5
ボム	爆弹	20
コカトリス	鸡蛇兽	20
マインドF	夺心魔	20

忍术		
名称	效果	消耗MP
かとん	火遁	20
すいとん	水遁	20
らいじん	雷迅	20
けむりだま	烟玉	5
かげしばり	影缚	15
ぶんしん	分身	5
どとん	土遁	20
ふうじん	风遁	20
ひょうとん	雪遁	20

防具列表

日文名	中文名	防御力	附带效果	日文名	中文名	防御力	附带效果
アイアンシールド	铁盾	1	—	けんぽうぎ	拳法装	5	魔防+2
あんこくのたて	暗黑盾	1	—	しさいのローブ	司祭袍	6	魔防+5
デモンズシールド	恶魔盾	2	—	くろのローブ	黑袍	8	魔防+7
ひかりのたて	光之盾	2	魔防+1	くろおびどうぎ	黑带道装	10	魔防+3
ミスリルシールド	秘银盾	3	魔防+2	ひかりのローブ	光之袍	12	魔防+9
フレイムシールド	火炎盾	3	魔防+2、冰伤害半减	ちからだすき	力量腰带	15	—
アイスシールド	冰雪盾	3	魔防+2、炎伤害半减	しろのローブ	白袍	18	魔防+10
ダイヤシールド	钻石盾	4	魔防+2、雷伤害半减	くろしょうぞく	黑装束	24	魔防+15
イージスのたて	宙斯盾	4	魔防+5	アイアンアーマ	铁甲	4	魔防+1
げんじのたて	源氏盾	5	魔防+3	ナイトのよろい	骑士铠	11	魔防+3
ドラゴンシールド	龙盾	6	魔防+3、炎、冰、雷伤害半减	ミスリルアーマ	秘银铠	13	魔防+4
クリスタルのたて	水晶盾	7	魔防+4	フレイムメイル	火炎铠	15	魔防+4、冰伤害半减
かわのぼうし	皮帽	1	魔防+1	アイスアーマ	冰雪铠	17	魔防+4、炎伤害半减
ねじりはちまき	头带	1	魔防+1	ダイヤアーマ	钻石铠	19	魔防+4、雷伤害半减
はねつきぼうし	羽饰帽	2	魔防+3	ミネルバビスチェ	密涅瓦胸甲	20	魔防+5
グリーンベレ	绿色贝雷帽	3	魔防+1	げんじのよろい	源氏铠	21	魔防+7
さんかくぼうし	三角帽	3	魔防+5	ドラゴンメイル	龙铠	23	魔防+8、炎、冰、雷伤害半减
アイアンヘルム	铁盔	3	—	クリスタルメイル	水晶铠	25	魔防+10
くろずきん	黑头巾	5	魔防+1	アダマンアーマ	精金铠	100	魔防+100
しさいのぼうし	司祭帽	5	魔防+7	あんこくのこて	暗黑护手	2	—
ガラスのマスク	玻璃面具	30	—	ハデスのこて	哈迪斯护手	3	—
あんこくのかぶと	暗黑之盔	4	—	あくまのこて	恶魔护手	4	—
ひかりのかぶと	光之盔	7	魔防+2	てつのこて	铁护手	2	—
デモンズヘルム	恶魔之盔	6	魔防+1	ガントレット	金属护手	5	魔防+1
ミスリルヘルム	秘银头盔	8	魔防+2	ミスリルのこて	秘银护手	6	魔防+2
きんのかみかざり	金发饰	7	魔防+10、雷伤害半减	ダイヤのこて	钻石护手	7	魔防+3
ダイヤのかぶと	钻石头盔	9	魔防+2、雷伤害半减	げんじのこて	源氏护手	8	魔防+5
げんじのかぶと	源氏头盔	10	魔防+6	ドラゴンのこて	龙护手	9	魔防+6
ハデスのかぶと	哈迪斯头盔	5	魔防+1	きょじんのこて	巨人护手	10	—
ドラゴンヘルム	龙盔	11	魔防+7、炎、冰、雷伤害半减	クリスタルのこて	水晶护手	11	魔防+7
クリスタルヘルム	水晶头盔	12	魔防+8、炎、冰、雷伤害半减	てつのうでわ	铁手镯	2	魔防+2
リボン	缎带	9	魔防+12、全异常状态防御	パワーリスト	力量手镯	2	—
あんこくのよろい	暗黑铠甲	5	魔防+1	ぎんのうでわ	银手镯	4	魔防+4
ハデスのよろい	哈迪斯铠甲	7	魔防+2	ルーンのうでわ	古文手镯	5	魔防+8
デモンズアーマ	恶魔铠甲	9	魔防+3	ダイヤのうでわ	钻石手镯	6	魔防+8、雷伤害半减
ふく	衣服	1	—	のろいのゆびわ	诅咒指环	0	与之同时装备的防具的属性耐性转变为属性吸收
しゅうじんのふく	囚服	2	魔防+1				
しじんのふく	诗人服装	4	魔防+1	ルビーのゆびわ	红宝石指环	0	魔防+3
かわのふく	皮衣	3	魔防+1	まもりのゆびわ	守护指环	10	魔防+12、炎、冰、雷伤害半减
だいちのころも	大地之衣	5	魔防+3	クリスタルリング	水晶指环	20	魔防+12

全迷宫地图踏破报酬一览

迷宫名称	阶层	报酬	迷宫名称	阶层	报酬
ミストの洞窟		ポーション×5	バブイルの塔（地上部分）	B3F	あかいきば×3
地下水脉	B1F	めぐすり×5	バブイルの塔（地上部分）	B4F	エクスポーション×3
地下水脉	B2F南侧	どくけし×5	バブイルの塔（地上部分）	B5F	エリクサー×1
地下水脉	B3F	テント×3	バブイルの塔（地上部分）	B7F	エリクサー×1
地下水脉	B2F北侧	フェニックスのお×3	バブイルの塔（地上部分）	B8F	エーテル×2
地下水脉	B1F北口	エーテル×1	シルフの洞窟	B1F	ぎんのリンゴ×1
地下水脉	地下の湖B2F	ポーション×5	シルフの洞窟	B2F	ぎんのリンゴ×1
地下水脉	地下の湖B1F	ゼウスのいかり×3	シルフの洞窟	B3F	ぎんのリンゴ×1
アントリオン洞窟	B1F	ポーション×5	幻兽の洞窟	B1F	ソーマのしずく×1
アントリオン洞窟	B2F南侧	フェニックスのお×3	幻兽の洞窟	B2F	ソーマのしずく×1
ホブス山	西口	ハイポーション×3	幻兽の洞窟	B3F	ソーマのしずく×1
ホブス山	东口	ボムのたましい×3	封印の洞窟	B1F	だいちのドラム×3
试练の山	入り口	どくけし×5	封印の洞窟	B2F	あかいきば×3
试练の山	3合目	ハイポ　ション×3	封印の洞窟	B3F上层	あおいきば×3
试练の山	7合目	エーテル×1	封印の洞窟	B3F下层	あおいきば×2
试练の山	山顶	あかいきば×1	封印の洞窟	B4F上层	しろいきば×3
昔の水路	B4F	ハイポーション×3	封印の洞窟	B5F上层	ラストエリクサー×1
昔の水路	B3F	エーテル×1	月の地下通路	西	アラーム×3
昔の水路	B2F	ばんのうやく×3	月の地下通路	东	アラーム×3
磁力の洞窟	B1F	エーテルドライ×1	幻兽神の洞窟	B1F	きんのリンゴ×1
磁力の洞窟	B2F	バンパイアのきば×3	幻兽神の洞窟	B2F	きんのリンゴ×1
磁力の洞窟	B3F	せいじゃくのかね×3	幻兽神の洞窟	B3F	きんのリンゴ×1
磁力の洞窟	B4F	エーテルドライ×1	バブイルの巨人	巨人の首	エクスポーション×3
ゾットの塔	1F	ゼウスのいかり×5	バブイルの巨人	巨人の胸	ばんのうやく×5
ゾットの塔	2F	かみがみのいかり×3	バブイルの巨人	巨人の腹	エーテルドライ×1
ゾットの塔	3F	あおいきば×1	バブイルの巨人	巨人内部通路	エリクサー×1
ゾットの塔	4F	エリクサー×1	月の地下溪谷	B1F	ハイポーション×10
ゾットの塔	5F	どうのすなどけい×3	月の地下溪谷	B2F	エーテル×5
バブイルの塔（地底部分）	B13F	なんきょくのかぜ×5	月の地下溪谷	B3F	エクスポーション×5
バブイルの塔（地底部分）	B12F	ほっきょくのかぜ×3	月の地下溪谷	B4F	エーテルドライ×3
バブイルの塔（地底部分）	B11F	しろいきば×1	月の地下溪谷	B5F	アラーム×3
バブイルの塔（地底部分）	B10F	ハイポーション×5	月の地下溪谷	B6F	エリクサー×1
バブイルの塔（地底部分）	B9F	ばんのうやく×5	月の地下溪谷	B7F	クアールのヒゲ×3
エブラーナ洞窟	B1F	バッカスのさけ×3	月の地下溪谷	B8F	きんのすなどけい×3
エブラーナ洞窟	抜け道1	エルメスのくつ×3	月の地下溪谷	B9F	ひかりのカーテン×3
エブラーナ洞窟	抜け道2	スケープドール×3	月の地下溪谷	B10F	ほしのすな×3
バブイルの塔（地上部分）	B1F	ボムのかけら×5	月の地下溪谷	B11F	つきのカーテン×3
バブイルの塔（地上部分）	B2F	ボムのみぎうで×3			

装备与魔法列表

武器列表

日文名	中文名	攻击力	附带效果	日文名	中文名	攻击力	附带效果
こだいのつるぎ	古代剑	35	诅咒	じごくのつめ	地狱爪	5	毒
ブラッドソード	吸魂剑	45	HP吸收	ねこのつめ	猫爪	5	睡眠
ミスリルソード	秘银剑	50	—	ゆみ	弓	10	空
ねむりのけん	睡眠剑	55	睡眠	クロスボウ	十字弓	20	空
フレイムソード	火炎剑	65	炎	グレートボウ	巨型弓	30	空
アイスブランド	冰雪剑	75	冰	キラーボウ	杀手弓	40	空
ブレイクブレイド	石化剑	77	徐徐石化	エルフィンボウ	妖精之弓	50	空
アヴェンジャ	复仇者	90		よいちのゆみ	与一之弓	60	空
ディフェンダ	防御剑	105	防御力+20	アルテミスのゆみ	阿尔忒弥斯之弓	80	空
ほのおのぼう	炎之剑	5	炎	メデューサのや	美杜莎之箭	2	石化
こおりのぼう	冰之剑	5	冰	てつのや	铁箭	5	—
いかずちのぼう	雷之剑	5	雷	せいなるや	神圣之箭	10	圣
あんこくのつるぎ	暗黑剑	10	暗	ほのおのや	炎之箭	15	炎
シャドーブレイド	影之刃	20	暗	こおりのや	冰之箭	15	冰
デスブリンガ	死亡启示剑	30	即死	いかづちのや	雷之箭	15	雷
でんせつのつるぎ	传说之剑	40	圣	くらやみのや	失明箭	20	失明
ひかりのつるぎ	光之剑	80	圣	どくや	毒箭	20	毒
エクスカリバ	石中剑	120	圣	くちふうじのや	封魔箭	20	沉默
ラグナロク	诸神之黄昏	150	圣	てんしのや	天使之箭	20	混乱
スピア	枪	10	空	よいちのや	与一之箭	40	—
ウインドスピア	风之矛	55	空	アルテミスのや	阿尔忒弥斯之箭	50	—
ほのおのやり	火炎枪	66	炎	ロッド	竿	5	—
こおりのやり	冰雪枪	77	冰	フレイムロッド	火炎竿	12	炎
ブラッドランス	吸魂枪	88	HP吸收	アイスロッド	冰雪竿	12	冰
グングニル	天枪冈尼尔	99	空	サンダーロッド	雷电竿	12	雷
ひりゅうのやり	飞龙枪	110	空	リリスのロッド	莉莉斯之竿	18	—
ホーリーランス	神圣枪	140	圣	へんげのロッド	变化之竿	20	—
ミスリルナイフ	秘银小刀	10	—	ようせいのロッド	妖精之竿	30	—
ダンシングダガ	舞蹈小刀	28	—	ほしくずのロッド	星屑之竿	45	—
メイジマッシャ	沉默小刀	35	沉默	つえ	杖	6	—
ほうちょう	杨氏大菜刀	255	空	いやしのつえ	治疗之杖	9	—
ゆめのたてごと	竖琴	5	睡眠	ミスリルのつえ	秘银杖	11	—
ラミアのたてごと	拉米亚竖琴	13	混乱	ちからのつえ	力之杖	20	狂暴
くない	苦无	35	—	はどうのつえ	波动之杖	26	—
あしゅら	阿修罗	40	—	けんじゃのつえ	贤者之杖	38	—
こてつ	虎　45	—		ルーンのつえ	古文之杖	42	沉默
きくいちもんじ	菊一文字	50	—	きづち	木锤	55	—
ムラサメ	村雨	55	—	ミスリルハンマ	秘银锤	65	—
マサムネ	正宗	60	—	だいちのハンマ	大地之锤	75	炎
ハンドアクス	手斧	35	—	むち	鞭	50	麻痹
ドワーフのおの	矮人之斧	82	—	チェンウィップ	链鞭	70	麻痹
オーガキラ	食人魔杀手	90	—	でんげきむち	电击鞭	80	雷
ポイズンアクス	毒斧	105	毒	ファイアビュート	火灵鞭	90	炎
ルーンアクス	古文之斧	110	—	りゅうのひげ	龙须	110	麻痹
ほのおのつめ	炎之爪	5	炎	ブーメラン	回旋镖	30	空
こおりのつめ	冰之爪	5	冰	えんげつりん	圆月轮	45	空
いかずちのつめ	雷之爪	5	雷	しゅりけん	手里剑	50	空
ようせいのつめ	妖精爪	5	混乱	ふうましゅりけん	风魔手里剑	200	空

卡片英雄系列最新作品，在各种规则下进行卡片战斗，战略性十足。上屏幕显示怪物和人物的出招，下屏幕简单显示怪物与人物的情报。尽管各种规则下玩家可以派遣同时出战的怪物都只有几只，但却可以利用各种魔法卡片和超级卡片，应对战场上的各种变化。卡片分为前后卫、魔法、超级四类，玩家在进行卡片编组时一定要慎重考虑。在实际对战中，先攻在SPD、JR、SR战斗规则下会有一定的优势，但玩家利用自己的技术一样能在后攻时取得胜利。PRO规则下，因为人物的体力较高，先攻优势并不明显。完成一次游戏后，玩家还可以在鞍马俱乐部进行挑战，连胜五场后取得高额奖励，同时得到各种称号。不过如果玩家不喜欢这个新称号，一样可以选择拒绝，保留自己以前的称号。鞍马俱乐部中的敌人都异常强悍，想战胜他们玩家不但要有丰富种类的卡片，还要熟练掌握各种卡片的特性，让它们都能发挥出自己的最大力量。 □文/雪飞



NDS	本刊译名：高速卡片战斗—卡片英雄				CERO A
	NINTENDO	4800日元	2007年12月20日		
卡片	卡带	日版	1人	512Mb	

大师卡片特技

名称	ブラックマスター	
特技名称	效果	消耗晶石
アタック	2伤害普通攻击	3
バーサクパワー	提升怪物攻击力1，怪物发动攻击后自身损失一格体力	3
かまいたち	给予一行怪物1伤害	3
大地の怒り	无论敌我全部遭受3伤害	6
名称	ホワイトマスター	
特技名称	效果	消耗晶石
アタック	2伤害普通攻击	3
ウェイクアップ	入场怪物立即投入战斗	2
铁の盾	提升怪物防御	2
ヒーリング	回复怪物2体力	3
名称	ワンダーマスター	
特技名称	效果	消耗晶石
アタック	2伤害普通攻击	3
ローテーション	战场怪物全部移动一格	3
龙の盾	提升防御力同时反击	2
自选特技	—	—
名称	グレートマスター	
特技名称	效果	消耗晶石
アタック	2伤害普通攻击	3
咒缚	一名怪物不能逃亡	2
自选特技	—	—
自选特技	—	—



卡片战斗规则

以猜硬币的方式决定两方中的先攻者，在卡片对战中心的战斗一律三局两胜，第一局先攻者第二局后攻击，第一局后攻者第二局先攻击，第三局重新猜硬币决定先攻者。

SPD规则：最为基础的规则。该战斗组编入10枚怪物卡片和4枚魔法卡，超级卡片属于魔法卡，相同的卡片最多2枚。进入战斗玩家配备三枚怪物卡片、四枚魔法卡。玩家最多可派遣2只怪物出场，一只怪物后备，出战怪物被消灭后，自动补充后备怪物。开战后双方均有一枚绿色晶石，每损失一只怪物无论级别、无论是否是进化后的超级怪物，均增加一枚晶石，先到达六枚晶石的一方战败，击毙自方怪物后会增加两枚晶石。不过并非晶石越少越好，因为晶石决定了玩家可以使用的魔法，某些怪物使用的特技也会消耗晶石，使用过的晶石在下一回合可以继续使用。在战斗中点住卡片，无论敌我，按L、R键均可观察卡片详细情报。前卫怪物阵亡后，后卫怪物自动补充到前卫，如果将其移动到后卫位置，该回合该怪物则不能再行动，两次行动怪物除外。在此规则的战斗中，进化出超级怪物后，自动消灭场中一名敌人。



JR规则：强化规则。该战斗组编入20枚卡片，相同卡片最多编入三枚。进入战斗后，从全部二十枚卡片中随机抽取五枚，玩家有一次重新抽取五枚卡片的机会。第一回合一次最多可以派遣四枚出战，以后每回合都会补充一枚卡片。与SPD规则不同的是，这类战斗的攻击目标不是怪物而是出战的人物。玩家没有任何攻击力，但只有3以上的攻击有效，也就是说攻击力为2的怪物攻击人物无效，攻击力为3的怪物攻击人物会损失人物一格体力，攻击力为4的怪物攻击人物会损失人物2格体力。人物体力为5，先击倒对方人物者为胜。本规则战斗下，每回合自动补充3枚晶石，怪物按级别增加晶石数，一级怪物阵亡补充一枚晶石，二级怪物阵亡补充两枚晶石。怪物出战后第一回合不能行动，必须在第二回合才能行动。如果怪物没做任何行动，那么将进入气合状态。遭受一次攻击气合状态自动消除，在气合状态下，怪物遭受第一次攻击时伤害减1；发动第一次物理攻击力增加1。其他的规则则与SPD规则完全相同。推荐卡组为前卫卡片9枚、后卫卡片5枚、魔法卡片5枚、超级卡片1枚。


↑前后卫整装待发。

SR规则：进一步强化规则，与JR规则最大的区别就是人物可以参加战斗。人物根据装备的大师卡片分为多种类型，可以使用各种不同的魔法或者发动物理攻击，但必须消耗规定的晶石数。人物的体力仍然是5。其他规则与JR规则相同。

PRO规则：职业规则。该战斗组编入30枚卡片，人物的体力为10。其他规则与SR规则相同。

卡片分类

卡片分为前卫卡片、后卫卡片、魔法卡片和超级卡片四类。在实际战斗中，超级卡片归入魔法卡片范围。

前卫卡片：只能攻击眼前的敌人，通常体力较高，担任前卫时可以发挥自己的作用，除了攻击敌人外，还要充当肉盾保护好后卫队员。有部分卡片可以使用特技发动远程攻击或者贯通攻击。前卫中最为古怪的是レオン和ラオン这两枚卡片，当人物左边是レオン、右边是ラオン时，它们可以发动强力的合体攻击技。另外最初得到的スパルタス以后会停止生产，并且是合成强卡的重要卡片，最好不要卖掉。

后卫卡片：擅长远程攻击的达人，通常体力较低，且不能攻击眼前的敌人。后卫分为两大类，一类是攻击两格外敌人，也就是敌人的前卫；一类是攻击三格外敌人，也就是敌人的后卫。前卫一旦牺牲，后卫自动移动到前卫位置，该回合最好把后卫撤回原位置。

魔法卡片：在战斗中消耗晶石使用，起到辅助战斗的效果。选择适合卡组和人物的魔法卡片，可以大幅提升自己的战斗能力。

超级卡片：特定怪物2级后，消耗一个晶石使用超级卡片进化为超级怪物。超级怪物为三级，除了SPD规则战斗外，被击毙时获得3个晶石。超级怪物能力强悍，有些攻击力惊人，有些体力远超一般怪物，但在实际战斗中极难进化。因此在JR、SR规则中，最好只编入一枚超级怪物卡。

怪物升级

消灭敌人后我方怪物自动升级，升级后怪物能力提高，攻击力也会随之提升，体力自动回复。根据怪物种类不同，升级上限也有不相同，初级的怪物只能升级一次，某些怪物可以升级到三级。在战斗中消灭敌人后，是否升级由玩家自行决定。消灭敌人的怪物为一级，玩家的怪物一次可以升一级，如果消灭敌人的怪物为二级或二级以上，玩家的怪物最多一次可以升两级。因为升级需要消耗玩家的晶石数，所以在战斗中还会出现可以升级但主动放弃升级的情况。



←闪电魔法虽然攻击力较强，但必须消费三枚晶石。

→敌人前卫遭受打击，不过六格体力使它还可以支撑一回合。

指令解难

日文名称	中文解释	作用
ストーリー	故事模式	进入主线剧情，完成一次的剧情再次进入不能获得该剧情中的珍贵卡片。
センターモール	战斗中心	在这里进行各种卡片对战。
カードシュップ	卡片商店	购买各种卡片
ブーストパック	购买卡片包	150P购买一个卡包，随机抽取出三枚卡片。
シングルカード	珍贵卡片	按不同价格购买稀少的卡片，关机重启一次自动更新。
カードを売る	贩卖卡片	卖出自己不需要的多余卡片。
ブレンドくん	卡片合成	按照出现的卡片合成菜单合成卡片。
コレクション	收集情报	查看自己收集的卡片和获得的大师卡片情报。
デッキ	卡片组	在这里根据各种规则编辑调整卡片组，替换大师卡片类型。
マスターをへんこうする	变更大师卡片	玩家可以替换各种大师卡片配合卡组战斗。
カードをならべかえる	排列卡片	按照前卫、后卫、魔法、超级的顺序排列卡片。

日文名称	中文解释	作用
デッキをカラにする	清空卡组	将该卡组卡片全部清空。
ぜんぶおまかせ	全部委托	自动选择全部卡片建立卡组。
あとにおまかせ	部分委托	编辑完部分重要卡片后委任电脑补充剩余卡片建立卡组。
もとにもどす	恢复原状	将已编辑卡组恢复原状。
ワイヤレス	无线联网	进行无线对战、交换卡片。
ボシュウ	发起者	主机
サンカ	参加者	子机
WI-FI	WI-FI	上WI-FI与世界各地朋友对战。
オブション	游戏设置	调整各种游戏设置
マイデータ	我的档案	查看自己设定的人物基本资料。
パスワード	密码	输入正确密码。
ナマエヘンコウ	变更名称	改变主人公的姓名。
モラッタデッキ	获得的卡组	查看通信获得的卡组。
メール	邮件	查看邮件，有时可以获得附加在邮件中的卡片。
セッテイ	游戏设定	改变信息中汉字、信息速度、音量等基本设置。

剧情带入卡片规则由浅入深，多种规则选择丰富按喜好选择对手。

第一章 卡片英雄是什么？

一到学校同学春香（**ハルカ**）便询问主人公是否看到了早上的电视节目，节目中少年主角雾雄（**キリオ**）非常帅气，深深打动了春香的芳心，也想像他一样成为全国皆知的卡片英雄。最近非常流行的卡片英雄游戏，很久以前便已出现，但一直没什么人气。直到雾雄最先在自己的学校内创建了卡片部，在电视采访后使卡片英雄成了流行全国的游戏，很多学校纷纷开办卡片部。最近即将召开卡片英雄大会，雾雄自然是被给予厚望的种子选手。虽然到了上课的时间，但春香却依然滔滔不绝，并且约主人公在下课后继续谈论刚才的话题。

刚一下课，主人公便被春香拉到一旁竟然提出了建立卡片部的建议，因为春香也想像雾雄一样被电视台采访，参加卡片英雄大会夺取优胜，成为街知巷闻的名人。因为主人公对卡片一窍不通，春香自然担当起讲师的任务，可惜的是春香对具体的游戏规则等也完全不懂。不过两人的谈话被一旁的三年纪A班的一条明宏同学听到，他也对卡片大会很有兴趣，并且是精通卡片游戏的高手，更让人意想不到的是他不但主动担当起了教师的工作，还将自己预备的卡片游戏装备交给两人。原来他是一名卡片游戏的痴迷者，但却没有人与他同享快乐，因此他身上总要多带一套卡片游戏装备，随时可以拿出来给喜欢卡片游戏的朋友使用。在一条明宏的教导下，两人迅速掌握了基本的卡片游戏知识，还从一条同学处得到了卡片奖励。

主人公与春香在一条前辈的教导下实战一局，主人公大获全胜，大方的一条明宏将卡片送给主人公作为胜利礼物。春香虽然大败，但也想得到新的卡片，当时便放声大哭，无奈一条明宏前辈只好又送给她一张卡片作为安慰奖。对卡片英雄游戏有了最基础的认识，一条明宏建议两人去卡片商店转转，购买一些必须的卡片。

卡片商店的老板热情随和，并且也是痴迷的卡片游戏者，一见到两名小客人，立刻邀请两人打上一盘，奖品自然是卡片。这次的对决依然以主人公的胜利告终，得不到卡片奖励的春香又使出了自己的看家本领——痛哭加奉承，善良的卡片店老板为了不让夸奖自己的小姑娘伤心流泪，将新卡片特别奉送给了春香。而且春香得到的卡片竟然比主人公的胜利奖励还要丰厚，其中还包括极其珍贵的卡片。不过春香对主人公也不吝啬，离开卡片商店后立刻将自己得到的魔法卡片反送给主人公。

一条明宏前辈见到两人的卡片自是大吃一惊，不但前卫卡片数量大增，还得到了后卫卡片，甚至还有正式战斗中必须的魔法卡片。一条明宏见状大喜，立即将自己的卡片送给主人公，弥补主人公卡片数量的不足，使主人公能够进行真正的卡片英雄游戏，随后还亲自在实战中指点主人公。一条明宏从七年前开始被卡片英雄的战略性深深吸引，真正地爱上了这款游戏，不过几年来这一游戏一直默默无闻，很少有人关注。直到最近卡片英雄游戏成为流行游戏，越来越多的人都来享受这个游戏，一条明宏则为这一变化异常开心。虽然他有七年的卡片英雄游戏经验，但是在战斗中仍然输给了主人公，不过一条明宏并不恼怒，反而连连夸奖主人公也许就是这个游戏的天才，还特别奉送给主人公珍贵的卡片作为奖励。主人公通过几次战斗也喜欢上了这款游戏，决定正式成立卡片英雄部，为了表达对一条明宏前辈的感谢，主人公和春香还特别邀请他担任卡片部部长。

第二章 命运的相遇

第二天一下课，主人公就和春香一起找老师商量创建卡片部的事，但老师却没在办公室，二人只好在门口等待。并利用这段时间，春香将昨天用邮件联系一条明宏前辈学到的新知识传授给主人公。过了不久老师回到自己的办公室，两人立即向老师提出了申请，但当老师问到成立卡片部的动机时，春香一不留神竟然说出了自己想上电视的真实目的，结果申请自然被老师驳回。

主人公和春香一边垂头丧气地走在回家路上，一边商量着希望能找个好方法让老师同意建立卡片部的申请。春香突然看到了昨天在电视上大出风头的雾雄，误以为摄制组在周围拍摄，立刻冲到他面前交谈，希望自己也能沾光上电视。不过雾雄并不是在拍摄影片，而只是单纯地路过此处，春香知道自己不能上电视后，竟然代主人公向雾雄挑战，并且要求雾雄如果失败则要付出两张珍贵卡片。而雾雄却只是稍加思索便接受了春香的挑战，主人公也想通过战斗检验一下自己的实力，一场精彩的大战随即爆发。苦战之后主人公取得了胜利，但面对雾雄递来的珍贵卡片，主人公并没有接受，反而一把打开了雾雄手中的卡片，因为在战斗中他发觉雾雄并没有使出全力。

向雾雄简单道歉后，春香拉着主人公迅速离开。主人公因为非常讨厌对比赛不认真的做法，才会如此失礼，但又不能再回去让雾雄拿出真本事一决高下。最后春香想到了让雾雄与主人公全力战斗的好方法，那就是参加全国卡片英雄大会。

回到家中不久，春香便带着哭腔打来了电话，原来全国卡片事务所规定必须有学校卡片部推荐，才能参加全国卡片英雄大赛，这下可难倒了二人……

第三章 建立卡片英雄部！

次日主人公与春香又找到老师申请建立卡片英雄部，因为目的是要出席全国大会，老师非常支持，但可惜成立一个学生部至少要有五人参加，主人公、春香加上一条明宏也只有三人，主人公和春香立即想办法去招募其他伙伴。学校走廊中一名金发男同学听到了主人公与春香的对话，主动要求加入卡片部，但却要求担任部长，春香与主人公自是不能为了凑人数而背叛一条明宏前辈。



卡片对战系统很精妙，根据玩家不同卡片组合会衍生出各种战法。以下以SPD实战为例，为玩家详细讲解战斗过程，使玩家能更轻松地掌握战斗要领，迅速成为卡片英雄达人。

第一局先攻击

我方最先出场卡片为NO.047真勇者ダイン、NO.13ラッフィー、NO.69フール；魔法卡片为NO.26スパーク、NO.91女神の加护、NO.32サンダー；超级卡片为NO.14圣兽ラフィオー。

1.敌人前卫マナトット攻击为2，后卫マナトット不能发动攻击，因此我方前卫NO.047真勇者ダイン完全没有生命危险，在我方行动第一回合直接攻击即可，我方后卫NO.013ラッフィ一也可发动特技远程攻击，但只能消耗敌前卫1格体力，不能杀死对手。虽然现在可以使用魔法卡片NO.26スパーク在第一回合消灭对手，但却会消费掉一枚晶石，使我方不能升级。

2.遭受我方连续打击后，敌人使用魔法NO.57エスケープ将前卫撤离战场，后卫NO.002マナトット自动移动到前卫的位置上，晶石增加1。此时敌人已经使用了一枚魔法卡片。

3.敌人没有后卫，前卫只有4格体力，我方继续发动攻击，损失NO.002マナトット3格体力。

4.敌人将体力为1的NO.002マナトット撤到后卫位置，派遣NO.003ポップル充当前卫，并向我方NO.047真勇者ダイン发动一次攻击，消耗NO.047真勇者ダイン2格体力。

5.因为敌人现在后卫位置上的NO.002マナトット不能发动远程攻击，我方前卫NO.047真勇者ダイン虽然损失了2格体力，但仍然没有性命之忧，所以全体继续强攻削弱敌人前卫NO.003ポップル体力。

6.敌人在此回合发动了NO.60レベル固定魔法，将我方NO.047真勇者ダイン级别锁定，并且让前卫NO.003ポップル发动一次攻击，使我方NO.047真勇者ダイン不能升级，并且濒临死亡的边缘。我军只剩下两个选择，一是让NO.047真勇者ダイン继续攻击，消灭敌人的前卫NO.003ポップル，这样的攻击并不能使真勇者升级得到体力完全回复，还会在敌人发动攻击时升级，我方手中备用的NO.69フール没有远程攻击，很难迅速消灭敌人升级后的前卫。如使用NO.26スパーク后，再让NO.013ラッフィ一使用特技可以消灭敌人，但却依然因为没有晶石而无法升级。因此我军将前后卫替换位置，让体力充足的NO.013ラッフィー担任前卫，NO.047真勇者ダイン在后卫位置休息。

7.对应我方的前后卫替换，敌人



在一年纪教室，主人公与春香发现一名小同学正在摆弄着各种卡片，立刻上前邀请加入。这位同学叫小山内真，很喜欢卡片的造型设计，购买了大量卡片，但没人与他对战，因此只能自己一人摆弄卡片。一听有人邀请自己加入卡片部，小山内真非常开心，但却因为没有对战经验对自己毫无信心。春香则主动与小山内真对战，这样即可让小山内真积累对战经验，也可以展示一下自己的实力。战斗初期春香一直占据优势，还一度将小山内真逼上绝路，但小山内真却凭借一张贯通卡片扭转战局，获得了本次战斗的胜利。通过这次战斗小山内真享受到了对战的乐趣，对自己的技术有了信心，并且将贯通卡片分给主人公，要求在平等的状态下再次战斗。这次由主人公亲自出场战斗，并取得最终的胜利，小山内真加入卡片部，主人公和春香只要再找到一人即可成立卡片部。

刚才要求当部长的同学赶上了主人公与春香，看来他也对卡片部很有兴趣，但他却一直坚持要求自己担任部长，除非主人公和春香能用卡片战胜他。无奈主人公只好出手战斗，大战之后，主人公取得了胜利。这位同学名为时田（**トキタ**），对卡片英雄很有兴趣，这次则痛快地加入了卡片部，但还是很好面子地称自己为影部长。好容易凑齐了五名队员，老师却说自己并不能做主，要主人公一行找主任申请。主任提出了建立卡片部的条件，那就是要战胜指定对手来证明自己的实力，为了参加全国大会与雾雄较量，主人公一口答应了主任的要求。

不过按主人公目前的卡片还是太少，必须多购买一些增强自己的实力，可是平时并不节俭的主人公手中并没有什么闲钱。好在现在开了一家通过卡片战斗可以获得卡片点数的战斗中心，使用战斗胜利后获得的点数可以去卡片商店换取卡片。

第四章 超级卡片登场

卡片店里现在正在发售超级卡片，商店中人声鼎沸，大家纷纷拿出自己的卡片战斗点数购买。而主人公和春香却是初入此门的毛头小子，手里根本就没有任何卡片战斗点数，不过老板看在春香的面子上，破例让他们使用金钱购买一次。而运气很好的主人公一次就抽中珍贵的超级卡片，使伙伴们全都羡慕异常。在卡片战斗中心，主人公首战大捷，得到了战斗点数奖励，利用它在卡片商店中购买了新的卡片。此后主人公一行开始穿梭于卡片战斗中心与卡片商店之间，不断提升自己的战斗能力，同时更换新卡片。

第五章 鞍马俱乐部

来到鞍马俱乐部门前，一条明宏借口有事突然离开，主人公只好和春香两人向鞍马（**クラマ**）弟子们挑战。首先出场的是三人中最弱的选手古米（**コマイ**），虽然他排名第三，但其实很有实力，主人公苦战很久才战胜了他。古米虽然失败但不怒反喜，为年轻的主人公能战胜自己而开心，还送给了主人公一张珍贵卡片。第二名对手则是喜爱乌贼到极点，甚至把自己和儿子都装扮成乌贼的"乌贼先生"，他对乌贼的痴迷实在是令人佩服，在战斗中把乌贼卡片的作用也发挥到极致，不过依然被主人公战胜。第三名出场的选手让主人公和春香大吃一惊，虽然换

并没有发动无用的攻击，而是进行更无用的前后卫替换。

8.我方前卫NO.013**ラッフィー**将敌人体力残存1的前卫NO.002**マナトット**击毙，消耗唯一的晶石升级，NO.013**ラッフィー**此时的攻击力为3。

9.敌人行动时NO.003**ポップル**自动移动到前卫，同时派NO.041**ジャレス**出战，为保证NO.003**ポップル**不会被我方击毙，敌人竟然使用了魔法卡片NO.062水晶**の**壁。不过到此时，敌人已经使用光了全部三枚魔法卡片，我方则还没有使用过魔法卡片。

10.既然不能杀死敌人前卫NO.003**ポップル**，那么索性用我方前卫NO.013**ラッフィー**的特殊技攻击其后卫，消耗它2格体力。

11.敌人后卫目前不能发动远程攻击，无奈只得让NO.003**ポップル**做无用功，损失我军前卫NO.013**ラッフィー**2格体力。

12.轮到我军行动，前卫NO.013**ラッフィー**击毙了敌人前卫NO.003**ポップル**，因为目前NO.013**ラッフィー**已经是二级，因此消耗晶石1，用超级卡片进化为NO.14圣兽**ラフィオー**。NO.14圣兽**ラフィオー**登场自动将敌人后卫NO.041**ジャレス**击毙，敌人又增加了两个晶石。

13.敌人派遣前后卫登场，均发动一次攻击，但只能损失NO.14圣兽**ラフィオー**3格体力。

14.我方NO.14圣兽**ラフィオー**发动攻击，5格攻击力正好将敌人前卫击毙，敌人晶石达到6枚，我军大胜。

第二局我军后攻

我方没有替换卡组，魔法卡片为NO.26**スパーク**、NO.91女神**の**加护、NO.32**サンダー**超级卡片为NO.14圣兽**ラフィオー**。但最初登场的三枚卡片为NO.047真勇者**ダイン**、NO.008**エル・ソル**、NO.084**ムータン**。

1.因为NO.084**ムータン**只能攻击敌人后卫，所以让可以贯穿攻击的NO.008**エル・ソル**担任后卫，虽然发动贯穿攻击会消耗1枚晶石，但却可以辅助攻击快速消灭敌人前卫。而高体力的NO.047真勇者**ダイン**则继续担当肉盾任务。

2.敌前卫NO.002**マナトット**发起攻击，损失我方NO.047真勇者**ダイン**2格体力。也许是对目前的后卫NO.002**マナトット**没有远程攻击不满，敌人使用魔法卡片NO.57**エスケープ**将其撤离。

3.虽然我方现在可以替换前后卫位置，确保下一回合无人阵亡，但如果敌人没能替换出合适的后卫，我方的NO.047真勇者**ダイン**则可在下次攻击中升级，因此我军行动时选择了直接攻击。

4.虽然敌人没能换上有力后卫在本回合将我方前卫NO.047真勇者**ダイン**击毙，但却使用了NO.60**レベル**固定魔法，使NO.047真勇者**ダイン**即使杀死敌人也不能升级得到体力回复。

5.出于无奈我方只得替换前后卫位置，让NO.008**エル・ソル**充当前卫。

6.敌人继续发动攻击，导致我方全部重伤。

7.为了确保不会出现阵亡者，让NO.008**エル・ソル**消耗晶石发动攻击，将敌人前卫击毙，因为没有足够晶石不能升级。

8.敌人后卫NO.018**ルージュ**自动移动到前卫位置，为了不被我方前卫秒杀，使用魔法卡片卡片NO.062水晶**の**壁。

9.因为敌人前卫NO.018**ルージュ**没有近身攻击，后卫NO.052**クレア**没有远程攻击，我军只得让前后卫替换位置。

10.为了确保自身成员安全，敌人也进行前后卫位置替换。

11.如果再次替换前后卫的位置，敌人会在下一回合消灭我军NO.047真勇者**ダイン**，NO.008**エル・ソル**也不能击毙敌人前卫升级，因此在这里做了大逆不道的选择，那就是让我军后卫NO.008**エル・ソル**出手杀死前卫NO.047真勇者**ダイン**。虽然NO.008**エル・ソル**不能升级回复体力，晶石惩罚提升2格，但却为使用魔法卡片做好了准备，并且不让敌人升级。

12.派遣NO.133**デスシープ**出场战斗，因为它的特技是禁止前面队员使用特技，所以NO.008**エル・ソル**只能白白牺牲。如果在此时先让NO.008**エル・ソル**发动贯穿攻击，再派遣NO.133**デスシープ**出场，再配合魔法卡片的使用，之后的战斗将发生巨大变化。

13.敌人前后卫联手，杀死了可怜的NO.008**エル・ソル**。

14.我方出现不错的后卫NO.019**ヤンバル**，前后卫一起攻击，将敌前卫NO.052**クレア**打成重伤。

15.敌人垂死挣扎，前后卫合力削减NO.133**デスシープ**3格体力。

16.NO.133**デスシープ**杀死敌人前卫体力完全回复，并且使敌人的晶石数与我方持平。

17.敌人派NO.003**ポップル**出战，损失我方NO.133**デスシープ**2格体力。但我军却已胜券在握。

18.我军2级的NO.133**デスシープ**和NO.019**ヤンバル**各发动一次攻击，消灭了敌人前卫。

19.为节约时间，直接使用强悍的魔法卡片**サンダー**，击毙敌人后卫，敌人晶石数到达上限，我军大胜。

了装扮，但两人却认出她正是校主任，不过为了给老师面子，主人公和春香还是装出不认识她的样子。最后，主人公战胜了女主任，用胜利证明了自己的实力。看到自己的学生如此能干，女主任也摘下了自己的面纱，正式批准卡片英雄部成立！在她宣布批准成立的瞬间，一条明宏带着俊介和真两人赶到，原来刚才他说有事就是为了让同伴们都能够在第一时间庆祝卡片部成立。

第六章 新规则

卡片部成立后，春香立即报名参加了全国卡片大会，但大会发来的JR规则和主人卡片则让主人公和春香摸不着头脑，两人只得向一条明宏咨询。原来现在主人公和春香进行战斗采用的是近年来流行的快速战斗规则，JR规则是卡片战斗的正式规则。JR规则下同时派遣四只怪物出战，并且使用者自身也要利用主人卡片亲自战斗。在一条明宏的耐心指导下，主人公和春香很快便掌握了JR规则。随后两人来到卡片商店老板的小店里，不但在老板的教导下锻炼实战技巧，还从老板处得到了不少礼物。了解了JR规则后自然要多加锻炼，在卡片中心，主人公竟然见到了自己的老师，原来他受主人公的影响，对卡片英雄内很感兴趣，不过可惜的是他的技术实在是一般。

第七章 内部挑战赛

参加全国大会是每位卡片部成员的梦想，但可惜出战名额有限，为了提高全体实战能力，时田提出部内对战的建议。这一建议即可选拔出最优秀的选手，也可以让大家都得到实战训练，自然得到了大家的赞成。主人公与小山内真对战决出的优胜者将与时田和春香间的优胜者战斗，决出的优胜者再与部长一条明宏交手，选拔出部内第一高手。虽然一条明宏少打两场比赛直接进入决赛，但因为他对卡片英雄已经痴迷七年，而且一直全力帮助主人公和其他成员，大家都觉得这样的安排非常满意。

战胜了小山内真后，发现春香满脸沮丧，主人公立即猜出自己下一个对手该是时田，果然没过一分钟时田便得意洋洋地走了过来宣布自己刚刚战胜了对手。不过时田并没能开心多久，因为他并没能突破主人公这一关。卡片英雄部内的最后决战在主人公与一条明宏之间进行，一条明宏对主人公来说亦师亦友，看到主人公进步如此之快，一条明宏觉得异常欣慰。主人公没有让一条明宏失望，最终战胜了他成为卡片部第一高手。而一条明宏和其他的同伴们则暗下决心，一定提高自己实力在大会中取得胜利。

第八章 全国大会

全国大会会场人声鼎沸，来自各路的卡片爱好者集中到此，雾雄则作为选手代表上台宣誓。看着台上的雾雄，主人公暗暗下定决心，一定要在大会上与他堂堂正正的一决雌雄。主人公一行的第一个敌人是头戴面具的奇怪组合，五比五的对战打成了二比二平，大家把全部的希望都寄托在主人公身上。主人公自然不能让同伴们失望，轻松地战胜对手消灭了敌人。随后主人公一行人过关斩将，一帆风顺地杀入半决赛。也许是紧张的缘故，春香在战前要去洗手间方便，不慎撞到了参加比赛的选手一马（**カズマ**），一马对春香颇有好感，竟然当时就提出了约会的要求，春香自是被吓得快速逃跑。半决赛出场的对手中竟有一马，这让春香大吃一惊，立即躲在主人公身后。而春香这一举动却使一马误认为春香是主人公的女友，怒火中烧与主人公约战，并提出以春香为胜利的奖品。主人公一不留神答应了一马的要求，害得春香也大发雷霆，主人公只好连连保证，一定取得战斗胜利，不把春香输给一马。主人公最终战胜了一马，不过一马却比赢得比赛还要开心，因为春香同意了他做笔友的请求。

进入最终决赛是卡片爱好者的梦想，主人公一行自是感慨万千，小山内真更激动得掉下眼泪。参加决赛的两队打成二比二平，随着一声好久不见，雾雄出现在主人公面前，而让人惊奇的是他也跟主人公一样期待着与对方正式交战。当日雾雄对主人公手下留情并不是因为瞧不起对手，而是怕自己轻松胜利主人公会放弃对卡片英雄的热爱，他苦心果然没有白费，现在与他交战的主人公也今非昔比。

卡片全国大会的决赛三战两胜，主人公竭尽全力终于战胜了雾雄，在全体成员的欢呼声中，主人公走上领奖台。虽然战胜了雾雄，但主人公并没有骄傲，而是把将自己的胜利归功于同伴。走出赛场后，雾雄向主人公表示了祝贺之情，还将珍贵的卡片送给主人公，希望能再次和主人公战斗。

第九章 SR卡片对战

应雾雄之邀，主人公和春香来到了卡片协会做客，雾雄教给他们新的游戏规则。在这个规则下，参加战斗的主人公也可以使用特技辅助战斗，其他规则与JR完全相同。为了可以迅速掌握实战技巧，雾雄让主人公去卡片中心战斗，必须取得五场胜利。

第十章 梦幻大师

在卡片中心以新规则连胜五场后，主人公回到卡片中心。在这里又学习了职业的卡片战斗规则，以职业规则在卡片中心取得五场胜利后，主人公将会与梦幻级卡片大师对战。在职业组的选手大多是身经百战的高手，主人公苦战多时终于击败了五名对手。与最终的梦幻卡片大师战斗胜利后，主人公得到了梦幻大师卡片。

随后进入第十一章外传，这里出现的对手很强，连续五连胜可以得到丰厚的奖励，并且连续五局都是一战定胜负，所用时间较短。完成五连胜后想继续挑战，不但规则变化还要求主人公换上不同类型的大师卡片，但一旦挑战失败则会返回到第十章。

规则简单四类卡片各有妙用，卡无废柴一百五十枚卡片皆为上品！

卡片的收集并不简单，玩家使用金钱只能购买到比较普通的卡片。不少珍惜的卡片都需要玩家锻炼特定的卡片，将该卡片熟练度提升至最高，才会出现新的菜单合成出珍惜的卡片。

编号	名称	等级	HP	能力	伤害	消耗晶石数	卡片类型	特性
001	スパルタス	1	3	物理攻击	2	—	前卫	停产卡片，非常重要。
		2	3	物理攻击	3	—	—	—
002	マナトット	1	4	物理攻击	2	—	前卫	无
		2	4	物理攻击	3	—	—	—
003	ポップル	1	5	物理攻击	2	—	前卫	无
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
004	タコッケー	1	5	物理攻击	2	—	前卫	高体力
		2	6	物理攻击	3	—	—	—
005	ボムゾウ	1	6	自爆	2	—	前卫	自爆自身损失体力，
								特技远程攻击
				ストームボム	1	—	—	—
		2	5	自爆	3	—	—	—
				ストームボム	2	—	—	—
006	ボムキング	3	4	大爆发	6	—	超级	通常攻击自身损失体力
				トルネードボム	3	—	—	—
007	ゲイラ	1	6	物理攻击	1	—	前卫	高体力怪物
				ダークブレス	1	1	—	—
		2	6	物理攻击	2	—	—	—
				ダークブレス	2	1	—	—
		3	6	物理攻击	3	—	—	—
				ダークブレス	3	1	—	—
008	エル・ソル	1	5	物理攻击	1	—	前卫	特技贯通攻击
				スマートビーム	2	1	—	—
		2	5	物理攻击	2	—	—	—
				スマートビーム	3	1	—	—
009	神斩丸	1	5	物理攻击	2	—	前卫	敌人前卫无人时，特
								技可攻击敌人后卫
				冲击波	2	2	—	—
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				冲击波	3	2	—	—
010	牙王バサラ	3	5	牙王斩	5	—	超级	神斩丸3级进化，高攻击力
				冲击波	3	2	—	—
011	ポリスピナー	1	3	物理攻击	2	—	前卫	两次行动，低体力
		2	3	物理攻击	3	—	—	—
012	T3-00	3	3	物理攻击	3	—	ポリスピナー	3级进化，3次行动
013	ラッフィー	1	5	物理攻击	2	—	前卫	特技可远程攻击
				ボーンショット	2	—	—	—
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				ボーンショット	3	—	—	—
014	圣兽ラフィオー	3	5	ソニックパンチ	5	—	超级	ラッフィー3级进化，
								高攻击高体力
				ソニックフレア	5	—	—	—
015	ワイルドブル	1	6	物理攻击	1	—	前卫	特技攻击后对手攻击力上升1
				パワーホーン	3	2	—	—
016	铁拳シグマ	1	6	物理攻击	1	—	前卫	最初很难培养，但3
								级后却是攻击主力
		2	6	物理攻击	3	—	—	—
		3	6	物理攻击	5	—	—	—
017	ビヨンド	1	2	物理攻击	0	—	后卫	远距离攻击
				エアロシュート	2	—	—	—
		2	2	物理攻击	0	—	—	—
				エアロシュート	3	—	—	—
018	ルージュ	1	3	物理攻击	0	—	后卫	可以升到3级
				ラブフラッシュ	1	1	—	—
		2	3	物理攻击	0	—	—	—
				ラブフラッシュ	2	1	—	—
		3	3	物理攻击	0	—	—	—
				ラブフラッシュ	3	1	—	—
019	ヤンバル	1	3	物理攻击	0	—	后卫	远程攻击
				ワイルドクロウ	2	—	—	—
		2	3	物理攻击	0	—	—	—
				ワイルドクロウ	3	—	—	—
020	ガンタス	1	4	物理攻击	0	—	后卫	远程攻击战车
				バズーカ	2	1	—	—
		2	4	物理攻击	0	—	—	—
				バズーカ	3	1	—	—

编号	名称	等级	HP	能力	伤害	消耗晶石数	卡片类型	特性
021	メガンタス	3	4	物理攻击	2	—	超级	ガンタス3级进化
				メガバスター	5	—	—	—
022	キラービ	1	2	物理攻击	0	—	后卫	体力极低，升级后特
								技攻击范围变化
				キラーニードル	3	—	—	—
		2	3	物理攻击	0	—	—	—
				キラーニードル	3	—	—	—
		3	4	物理攻击	0	—	—	—
				キラーニードル	3	—	—	—
023	フェニックス	1	4	物理攻击	0	—	后卫	火炎攻击
				フレイムスピア	1	0	—	—
		2	4	物理攻击	0	—	—	
				フレイムスピア	2	0	—	—
033	テトカ	1	5	物理攻击	2	—	前卫	升级后特技范围变化
				レベルダウン	怪物等级下降	2	—	—
		2	5	物理攻击	2	—	—	—
				レベルダウン	怪物等级下降	1	—	—
				レベルダウン	怪物等级下降	1	—	—
034	ガンガガンガ	3	8	物理攻击	3	—	超级	高体力，テトカ3级进化
035	バルバス&パフ	1	4	物理攻击	2	—	前卫	バルバス战死复活为パフ
				福音の花	パフ特技提升怪	3	—	—
					物等级，自身消失			
		2	4	物理攻击	3	—	—	—
				福音の花	パフ特技提升怪	3	—	—
					物等级，自身消失			
036	フルール	3	5	物理攻击	3	—	超级	バルバス&パフ3级进化
				梦幻の光	提升怪物等级，级	1	—	—
					别最高怪物消失			
037	ドノマンティス	1	5	物理攻击	2	—	前卫	2级出现高攻击力特技
		2	5	物理攻击	2	—	—	—
				咒いの刃	4	1	—	—
038	ファレイナ	3	6	ライフドレイン	2	—	超级	ドノマンティス3级进化，吸收HP
				ライフドレイン	2	—	—	—
039	ケントウリアス	1	6	物理攻击	1	—	前卫	特技高攻击力，但命中率不高
				ジェミニランス	3	—	—	—
		2	6	物理攻击	1	—	—	—
				ジェミニランス	4	—	—	—
		3	6	物理攻击	1	—	—	—
				ジェミニランス	5	—	—	—
040	ゴーストシープ	1	6	物理攻击	2	—	前卫	高体力、魔法特技
				レベル固定	固定怪物等级	2	—	—
		2	6	物理攻击	3	—	—	—
				レベル固定	固定怪物等级	2	—	—
041	ジャレス	1	4	射击	2	—	前卫	2级出现贯穿攻击特技
		2	5	射击	2	—	—	—
				スルーショット	4	2	—	—
042	ジャレット	3	5	射击	2	—	超级	ジャレス3级进化，特技贯穿攻击
				シャインアロー	5	—	—	—
043	ガンプ	1	5	物理攻击	2	—	前卫	2级出现魔法特技
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				ヘブンズドア	将怪物移出战场	3	—	—
044	ヒートロン	1	5	物理攻击	2	—	前卫	被回复HP时效果提升1
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
045	アーシュ・ロロ	1	5	物理攻击	2	—	前卫	特技只能使用一次
				飞龙ロロ	2	—	—	—
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				飞龙ロロ	2	—	—	—
046	シトラス	1	4	物理攻击	2	—	前卫	杀死敌人怪物时，把升级
								的权利转让给其他怪物
047	真勇者ダイン	1	6	ダイン斩り	2	—	前卫	级别上限为3
		2	6	ダイン斩り	3	—	—	—
		3	6	ダイン斩り	4	—	—	—
048	グリフォン	1	4	物理攻击	0	—	后卫	使用特技后自身可后退一格
				バック・クロウ	1	—	—	—
		2	4	物理攻击	0	—	—	—
				バック・クロウ	2	—	—	—
049	バルキャノン	1	3	物理攻击	0	—	后卫	级别上升后特技范围变化
				レールキャノン	2	—	—	—
		2	3	物理攻击	0	—	—	—
				レールキャノン	3	—	—	—
050	ゼック	1	2	物理攻击	0	—	后卫	不能升级，高攻击力远程特技
				デスブーメラン	3	2	—	—
051	ピグミィ	1	3	物理攻击	0	—	后卫	两次行动，特技范围变化
				スパイクボール	1	—	—	—
		2	3	物理攻击	0	—	—	—
				スパイクボール	1	—	—	—
052	クレア	1	5	ホーリーハンド	1	—	后卫	广范围特技
				ウォッシュ	消除魔法效果	2	—	—
		2	5	ホーリーハンド	2	—	—	—
				ウォッシュ	消除魔法效果	1	—	—
053	ラティーヌ	1	4	物理攻击	2	—	后卫	HP回复
				ヒーリング	回复怪物2HP	1	—	—
		2	4	物理攻击	2	—	—	—
				ヒーリング	回复怪或人1HP	2	—	—
054	圣天ソフィアス	3	5	物理攻击	2	—	超级	ラティーヌ3级进化
				再生	怪物恢复登场状态	4	—	—
066	デイン	1	6	物理攻击	2	—	前卫	不能升级，特技攻击
								自身损失同等HP
				爆雷击	2-5	1	—	—
067	ゾンビ	1	4	物理攻击	2	—	前卫	复活一次，复活后攻击力降低
		2	4	物理攻击	2	—	—	—
068	邪神ヤヌー	3	6	物理攻击	3	—	超级	ゾンビ3级进化
				最期の叫び	攻击与自身所受伤害	—	—	—
					相同，发动后脱离战场			
069	フール	1	6	物理攻击	2	—	前卫	魔法特技
				挑衅	吸引敌人攻击自身	2	—	—
		2	6	物理攻击	3	—	—	—
				挑衅	吸引敌人攻击自身	2	—	—
070	ラムダ	1	5	物理攻击	1	—	前卫	特技无视敌人魔法
								效果确实给予伤害
				オメガビーム	1	2	—	—
		2	5	物理攻击	2	—	—	—
				オメガビーム	1	2	—	—
071	アンノウン	1	5	物理攻击	2	前卫	—	3级后可进化为任何
								超级卡片怪物
		2	5	物理攻击	2	—	—	—
072	ブラッド伯爵	1	4	物理攻击	1	—	—	HP满吸血，自身从战场消失
				吸血	1	2	—	—
073	アサシン	1	4	物理攻击	2	—	前卫	使用特技后脱离战场
				一闪	3	2	—	—
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				一闪	4	2	—	—
074	アドラ	1	5	物理攻击	2	—	前卫	2级出现特技
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				ホワイトブレス	指定怪物受到	2	—	—
					伤害前不能行动			
075	战帝ブリドラ	3	6	ドラゴンテイル	5	—	超级	アドラ3级进化
076	グングニエル	1	5	物理攻击	2	—	前卫	移动到前方发动瞬间攻击
				なぎ弘 Bい	1	—	—	—
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				なぎ弘 Bい	2	—	—	—
077	ゼス	1	4	物理攻击	2	—	前卫	受到攻击后假死状态，
								该回合不受攻击
078	オヤコダケ	1	2	物理攻击	1	—	后卫	特技范围攻击
				爆裂キノコ	2	—	—	—
		2	2	物理攻击	1	—	—	—
				爆裂キノコ	3	—	—	—
079	树圣オリント	3	4	物理攻击	3	—	超级	オヤコダケ3级进化
				神秘のキノコ	恢复全体HP，敌	—	—	—
					人全体受到伤害			
080	マッド・ダミー	1	3	物理攻击	2	—	后卫	魔法特技
				マッドホール	己方怪物脱离战场，	2	—	—
					自身HP、攻击力上升1			
081	マンクス	1	4	物理攻击	2	—	后卫	受伤害时为前方怪物回复1HP
				气功破	1	—	—	—
082	マージス	1	4	物理攻击	2	—	后卫	无法升级
				真名之书	按怪物等级给予伤害	1	—	—
083	フーヨウ	1	3	物理攻击	0	—	后卫	特技范围变化
				双华剑・阳	2	—	—	—
		2	3	物理攻击	0	—	—	—
				双华剑・阳	3	—	—	—
084	ムータン	1	3	物理攻击	0	—	后卫	特技范围变化
				双华剑・阴	2	—	—	—
		2	3	物理攻击	0	—	—	—
				双华剑・阴	3	—	—	—
085	オーパス	1	4	物理攻击	2	—	后卫	魔法特技
				ワープ	交换怪物位置	3	—	—
099	ゴーント	1	1	物理攻击	2	—	前卫	击倒自己的怪物受到诅咒，
								行动时必须消耗2晶石
		2	1	物理攻击	3	—	—	—

编号	名称	等级	HP	能力	伤害	消耗晶石数	卡片类型	特性
100	カムロ	1	1	物理攻击	2	—	前卫	击倒自己的怪物受到
								诅咒，行动后HP为1
		2	1	物理攻击	3	—	—	—
101	妖姬ヨシノ	1	4	物理攻击	4	超级	カムロ	3级进化,击倒自己的怪物
								受到诅咒行动后HP为1
102	赤龙キバ	1	5	物理攻击	2	—	前卫	2级时学会反击
		2	5	物理攻击	2	—	—	—
103	灼牙龙アギト	3	5	物理攻击	3	—	超级	级别上限为4,高物理攻击
		4	4	メキドフレイム	8	—	—	—
104	ユニフォーン	1	5	物理攻击	2	—	前卫	魔法特技
				ウェイクホーン	唤醒准备中怪物	1	—	—
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				ブレイクホーン	2	—	—	—
105	ヤミー	1	5	物理攻击	2	—	前卫	魔法特技
				それちょうだい	吸收敌人2晶石	1	—	—
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				それちょうだい	吸收敌人2晶石	1	—	—
106	ピュア	1	5	物理攻击	2	—	前卫	魔法特技
				パワーチャージ	提升人物攻	—	—	—
					击力自身撤退			
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				パワーチャージ	提升人物攻	—	—	—
					击力自身撤退			
107	ラオン	1	5	物理攻击	2	—	前卫	放在右侧才能发挥真正实力
				ドリルブレイク	左侧为レオ	—	—	—
					ン合体攻击			
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				ドリルブレイク	左侧为レオ	—	—	—
					ン合体攻击			
108	レオン	1	5	物理攻击	2	—	前卫	放在左侧才能发挥真正实力
				ドリルブレイク	右侧为ラオ	—	—	—
					ン合体攻击			
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				ドリルブレイク	右侧为ラオ	—	—	—
					ン合体攻击			
109	ナツツロックル	1	6	物理攻击	2	—	前卫	受到伤害自动攻击前方怪物
110	マーベリック	1	1	物理攻击	0	—	后卫	特技无视魔法效果攻击
				铳弹	1	3	—	—
111	ダロス	1	4	物理攻击	1	—	后卫	魔法特技
				ドローフォース	备用卡片4枚以	1	—	—
					下可再抽取一枚			
112	ロブーン	1	1	物理攻击	0	—	后卫	魔法特技盗取对手晶
								石，LV3时脱离战场
131	パパトット	3	6	物理攻击	3	—	超级	マナトット3级进化
				マナ变化	怪物永久变化	—	—	—
					为マナトット			
132	オクトロス	1	5	物理攻击	2	—	前卫	回合开始时随机增减攻击力

编号	名称	等级	HP	能力	伤害	消耗晶石数	卡片类型	特性
		2	6	物理攻击	3	—	—	—
133	デスシープ	1	6	物理攻击	2	—	前卫	前方怪物不能使用特技
		2	6	物理攻击	3	—	—	—
134	ファントム	1	5	物理攻击	2	—	前卫	魔法特技
				ソウルスイッチ	替换备用卡	2	—	—
					片怪物等级			
		2	5	物理攻击	3	—	—	—
				ソウルスイッチ	替换备用卡	2	—	—
					片怪物等级			
135	ノワール	1	3	物理攻击	0	—	后卫	ルージュ三枚礼物
				ラブフレア	1	—	—	—
		2	3	物理攻击	0	—	—	—
				ラブフレア	2	—	—	—
		3	3	物理攻击	0	—	—	—
				ラブフレア	3	—	—	—
136	ビョーグル	3	4	物理攻击	0	—	后卫	ビヨンド ×3合成
				エアロターン	战场上怪物	4	—	—
					依次移动一格			
137	ギガンタス	3	5	アストロホーン	5	—	超级	强悍怪物
				バズーカ	3	—	—	—
138	ドンガドンガ	3	6	物理攻击	3	—	前卫	ガンガガンガ使用
								度达到极限
				レベルムーブ	降低一怪物等级,	1	—	—
					提升另一怪物等级			
139	メサイア	3	5	物理攻击	0	—	超级	与カルロ交换获得
				愈しの羽	回复怪或人2HP	—	—	—
141	ラガポップル	3	5	物理攻击	2	—	超级	ポップル使用达到极限获得
								合成菜单：ポップル+プラ
								ストーン+プラストーン
				ジャックポット	增加晶石4枚	—	—	—
142	アラポップル	3	5	物理攻击	2	—	超级	ポップル使用达到极限,得到合成
								菜单:ポップル+ポップル+プラ
								ストーン,受伤害时晶石增加2枚
143	エルスピナー	3	3	ヒートブレード	5	—	超级	两次行动
144	ホロウダイン	1	5	ホロウ斩り	3	—	前卫	ダイン、ゴーント、かげ
								咒い使用度达到极限
		2	5	ホロウ斩り	4	—	—	—
		3	5	ホロウ斩り	5	—	—	—
145	ヴァルテル	1	1	物理攻击	0	—	前卫	无视魔法效果给予伤害
				魔の铳弹	1	2	—	—
146	シャムーラ	1	5	物理攻击	2	—	前卫	魔法特技
				ワープ	交换怪物位置	2	—	—
147	モーガン	1	4	物理攻击	2	—	后卫	用再生卡片与キリ
								ヲ交换
				アークドライブ	2	—	—	—
		2	4	物理攻击	3	—	—	—
				アークドライブ	3	—	—	—

编号	名称	效果	消费晶石	编号	名称	效果	消费晶石	编号	名称	效果	消费晶石
024	ヒーリング	回复怪物体力	3	060	レベル固定	使怪物不能等级变化	2	121	プラストーン	增加1到3枚晶石	1
025	铁の盾	怪物所受伤害减1	2	061	诱惑	一名敌人和一名己方怪物一起消失	3	122	リターン	将准备中怪物一名放回备用卡片	3
026	スパーク	闪电攻击1伤害	1	062	水晶の壁	未行动怪物一回合所受攻击无效	3	123	カード サーチ	指定前卫、后卫、魔法、超级卡片各一枚	2
027	パワーダウン	降低敌人攻击力1	1	063	どこでも	怪物可攻击任何位置敌人	2	124	エクスチェンジ	交换人物特技	1
028	レベルチェンジ	怪物等级随机变化1级	2	064	黄昏の风	战场全员附着效果消除	2	125	かげ咒い	怪物脱离时,人物受到1伤害	3
029	恶魔のダンス	怪物等级下降1级	2	065	シフトチェンジ	将备用怪物与战场怪物替换	4	126	大地之怒	战场全体受到3伤害	6
030	二重の盾	两只怪物附加铁之盾效果	3	113	ロストーン	对手晶石减半	1	127	愈しの光	怪物或者人物回复1HP	2
031	ワープ	交换怪物位置	3	114	リ・シャッフル	重新抽取卡片	1	128	スケープゴート	将人物所受伤害转嫁给指定怪物	2
032	サンダー	任意场所3攻击	4	115	ソートカード	自行排列随后五张卡片出现顺序	1	129	ソウルチャージ	指定一只怪物气合	1
055	ガラスの盾	怪物所受伤害一次半减	1	116	リフレッシュ	舍弃卡片并补充新卡片	2	130	再生	指定怪物恢复到登场状态	5
056	ブラックレイン	全场1伤害攻击	1	117	ウェイクアップ	准备中怪物立刻登场	2	148	幻影の镜	改变对手怪物的能力,但HP不变	4
057	エスケープ	使我方一名怪物脱离战场	1	118	かまいたち	给予敌人前卫全体1伤害	3	149	福音の镜	提升怪物等级	4
058	特技封印	封印一条特技	2	119	バイストーン	特技消费需要2倍晶石	1	150	スパルタス觉醒	发挥スパルタス的真正实力	3
059	パワー2	固定怪物攻击力为2一回合	1	120	ドロー5	抽取卡片使备用卡片为5枚	2				

经常对战挑战高手，收集锻炼两不耽误！



禁断秘技



最新游戏的超级秘技 陆续公开不容错过!!

本期将会以秋季上市的一些游戏为中心，刊载一些游戏的隐藏技巧以及攻关秘诀！其中有Wii的超强大作《马里奥银河》、PS2的《ACE3终焉》、DS的《最终幻想战略版封穴的魔法书》，PSP的《合金装备OPS+》和《高达战斗编年史》，还有Xbox360《光环3》等等。 □责编/蔬菜汁

游戏研究所 秘技篇

Point 01 为“马里奥银河”增加百倍的超级秘技

★Wii ★11月1日发售 ★任天堂 ★5800日元

❶ 超级马里奥银河角色大变身

本作的主人公，还是身穿红蓝相间衣服的马里奥，但是，满足一定的条件以后，就可以使用马里奥的弟弟路易吉进行游戏了。条件就是，在通关之前得到120个“パワ－スタ－”（力量星星），有些星星只有通关后才能获得，也就是说，要想使用路易吉，最少要两次通关（2周目）才行。路易吉拥有很多超越马里奥的能力，如跳得很高等等。使用路易吉来尽情享受马里奥银河的美妙世界吧。使用路易吉作为主角时的故事以及场景会有一定的改变，细心体会其中的不同吧。



路易吉就要成为主角登场了

←收集了一定数量的力量星星后，就可以使用路易吉进行游戏了。

马里奥的地位也不会丧失耶

→用马里奥收集到120个力量星星后，还是可以继续使用马里奥进行游戏，这点请放心。

❷ 让金币之花盛开吧!

游戏中，外星球上开着很多小小的花蕾，实际上只要用星星撞这些花蕾，就可以让它们绽放，并出现金币，如果受伤的话，这些金币还有回复HP的效果。

花之金币的入手方法

用星星击打花苞，其中就会出现金币。



↑记住了这个技巧以后，会非常有帮助，对BOSS战也会非常有帮助。

❸ 乘坐火箭开始游戏

在满是赛道的星球上，与马里奥的分身进行比赛，在这个剧本中，按照下面的介绍进行操作，就可以乘坐火箭开始比赛。

乘坐火箭开始的方法

倒转操纵棒，按住Z键后，游戏开始的时候按A



←首先，倒转手中的控制器，将马里奥掉转至与行进方向相反。

变成火箭人

→按住Z键，这时马里奥会进入特殊状态。



不要着急耐心操作!

↑在开始的一瞬间按A键，马里奥的身体就会变成金色，火箭发射成功！凭借这超快的速度，不管对手是谁都被远远甩在后面。

Point 02 流星洛克人2狂战士×忍者、狂战士×恐龙

★DS ★11月22日发售 ★CAPCOM ★5040日元

本作中，可以给各种各样的人发送邮件，当给“レジェンドマスタ－・シン”发送邮件时，输入不同的密码可以得到各种道具。利用这些在初期不能入手的珍贵道具，可以轻松击败挡在身前的BOSS，并能提高游戏的完成度。

输入密码	入手道具
スほパしかルわ	キャノン★1
ブンラトオイ	サ－チアイ
ベセ－サクルダ	プラズマガン 2
ブラザ－バンドをあ	サ－チアイ
つめる（第一行）	
キズナリョクをあ	
げろ!（第二行）	



↑输入了正确的邮件后，得到的回信中会有附加道具。

如何得到道具?

选择给レジェンドマスタ－・シン发送邮件，密码对应相应道具。

Point 03 ACE3终焉

★PS2 ★9月6日发售 ★BANPRESTO ★7329日元

下面为大家介绍一个不用考虑弹药消耗，可以无限使用强力攻击的方法。使用压倒性的战力将敌人变为灰烬吧。不过，在初期是不可能实现的，因为所有秘技的购买都要很多的经验值。

弹药限制解除大法

完成任务后将用机体的经验值将各项数值改造到极限，所有的技术数值到达极限以后就会自动解除。



↑全部改造大概所需100000左右。



↑解除弹药限制后可以无限使用武器。

4 连说明书上都没有记载的！马里奥的特殊动作。

马里奥可以使用连续跳跃、加速助跑起跳等动作，但是除此以外还有很多各种各样的特殊动作可以使用，下面就介绍4种不会轻易被大家发现的动作，供玩家参考。相信这些绝秘动作会让你的水平大幅提高。


←耐心地进行动作练习。

动作1 旋风腿


↑怎么样？令人吃惊吧！

摇动遥控器的时候，马里奥会不停地转动，在这时按Z键，就可以以特殊状态发出旋风腿！因为与旋转时一样，姿势很低，可以躲避敌人的进攻，同时还可以攻击敌人。

旋风腿的出招方法
按住Z键旋转

动作2 追踪导弹式攻击

在空中按Z键时会发出重击，在BOSS战的时候这是非常实用的武器，但是有很多人为命中率低而苦恼。下面就为大家介绍一种命中率非常高的方法。首先跳在空中，摇动遥控器，在马里奥旋转的瞬间按Z键，马里奥的动作就会变成自动追踪敌人攻击，甚至百发百中，追踪导弹式攻击就这样出现了！即使是初学者也不必为自己的技术担心，上手即会。


→跳起来旋转的一瞬间按Z键。


↑即使相差一些距离也可以自动追踪攻击，命中率几乎是100%。

超强力的一招

追踪导弹式攻击的出招方法
跳起来旋转的瞬间按Z键

动作3 马里奥滑冰也是超一流呢！

马里奥在冰上行走的时候，旋转就能滑行前进，这时连续跳跃或者大幅度跳跃的话，其优美的动作简直不亚于一个专业的滑冰选手。

滑冰时的隐藏动作出招方法
在冰上旋转的时候大跳或不停地跳，按Z键可以改变方向。

华丽的冰上行走！


←滑冰时按Z键就会反方向行进。

优美的动作。


←滑冰时进行跳跃会增加速度。

动作4 水中旋转！竟然会有出乎意外的效果！

马里奥在水中旋转的话，可以得到距离自己比较远的道具，同时还可以提高在水中的移动速度。在水中，出现了大量敌人布置的密网的情况下，就可以使用水中旋转突破敌阵。


↑→在行动受到限制的水中，利用此方法可以收集到很多宝贵的道具。

游泳也是个好手！



5 可以在这里得到无限1UP！

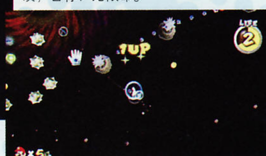
“超级马里奥”系列有一个不成文的规定，那就是收集一定数量的金币或星星就可以加命。在本作中，将敌人消灭时，并不会出现增加1UP的效果，下面就介绍一个简单的加命方法。在充满星星的银河中，挥动指挥棒，就可以得到星星，不断地取得星星就可以加命，不要错过加命的机会哦！

就是这么简单么？



↑收集到一定数量的星星后，很快就得到1UP。

↓50个星星可以得到1UP，此技能没有封顶，目标：无限命。



6 将敌人变成道具的方法大公开！

阻挡马里奥前进的敌人，被消灭后必然都会变成星星或金币，其实这其中有一定的规律可循，相同的动作可以将它们变成一样的东西。踩踏、空中重击可以使被消灭的敌人变成金币，用旋转、星星消灭敌人可以使它们变成星星。掌握了这些以后，就可以在HP很少的时候得到自己想要得到的道具了。

道具变换大法。
踩踏、空中重击——变金币
旋转、星星——变星星


←可以得到很多金币。


→但是由于限制，有些怪物只能变成道具。

Point 04 龙穴（RISE FROM LAIR）

★PS3　★10月11日发售
★SCE　★5980日元

在“エクストラ”模式输入隐藏指令后，就会得到各种各样的效果，如生命无限、全局本开放等等，但是，要注意一部分指令打开后并不能进行存档。虽然使用秘技会降低游戏本身的乐趣，但是仅仅是为了欣赏游戏中的秘密映像和一些机密视频的话，这些秘技还是值得一用的。


↑在龙飞舞在天空的世界中与其交战的战车，为什么没有翅膀却还能飞行？这是一个令人费解的谜。

指令输入方法
在“エクストラ”模式中输入右侧的指令即可。

方便的各种指令




←↑有了无限生命的秘技，即使是很难取胜的BOSS，也变得轻松无比了。

隐藏指令及效果

效果	密码	效果	密码
生命无限	Undead Ahead	欣赏模式“剧本舞台”开放	I digIt
剧本8之前全开	4 glory?	欣赏模式“绘卷”开放	wallpaper 4ya
全局本开放	u aa no0b?	欣赏模式“武器、其他”开放	h0wdldugess?
全技能开放	Wimp w0rk4it	BGM全开	Crank it Up!
体力无限	dragon workout	メイキング开放	3yrs O fun
ブレ－ン龙开放	2old2earnit	游戏背景出现巨大的兔子	where’s sam?
ブラッド龙开放	Woot I’m free	可以驾驶战车出击	koelsch
映像特典开放	blablabla bla	秘密映像公开1	chicken
欣赏模式“龙”开放	Purdy Pictures	秘密映像公开2	686F7420636F66666565

Point 05 最终幻想VII 核心危机

★PSP ★9月13日发售
★SQUARE ENIX ★6090日元

1 继承要素后，进行二周目挑战。

本作通关以后，可以继承主角的等级重新开始游戏。可以在此基础上将主角变得更强，下面就介绍一下二周目可以继承和不能继承的一些要素。



可继承的要素		
等级	金钱	魔石
消耗型道具	饰品	
SP	D.M.W达成率	

不可继承的要素	
D.M.W中的角色	
邮件	剧情道具
任务达成率	
魔石、饰品的装备数量	

继承游戏重新开始的方法
通关后保存，再次进行游戏。

2 隐藏的最强敌人——米内尔巴

本作的最强敌人其实并不是最终BOSS，而是一个叫米内尔巴的隐藏敌人，将他击败的话，你无疑就达到了本作中的最强境界。不过，如果没有练到相当的级别，奉劝大家还是不要尝试。

与米内尔巴的战斗方法
按照任务“谜之大空洞”→任务“未知への门”的顺序选择“君临する神”。

3 几个高级D.M.W的入手方法

本作中对主角的战斗帮助很大的D.M.W系统，有几个很难察觉的高级召唤兽，为了使D.M.W达成率达到100%，按照下面的提示将它们收入囊中吧。

召唤兽“サボテンダ－仙人掌”的入手方法
按照任务“ジエネシス军を倒せ！”→“侵攻！ジエネシス军”→“コピ－军团を倒せ！”的顺序，将出现的“サボテンダ－”击败。之后进入“サボテンダ－の秘密”，并通过。

召唤兽“トンブリ顿贝利”的入手方法
按照“贵重なものを求めて”→“アイテムを求めて”→“埋もれているアイテム”的步骤，将“トンブリ”击败。

隐藏召唤兽入手方法
按照介绍中的方法进行操作，就可以得到隐藏的召唤兽。

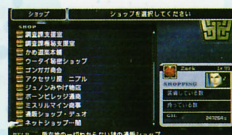
召唤兽“マジックポット魔法壶”的入手方法
将下面任务中出现的“マジックポット”用4种攻击动作击倒，就可以得到“マジックポット”。

召唤兽“マジックポット魔法壶”登场的剧本和要求做到的行动

- “世界の谜を求めて”→“トンブリ探索”→“マスタ－トンブリ登场！”
- 攻击动作：ジャンプ、ファイラ、グラビデ、回转攻击
- “より贵重なものを……”→“アクセサリ购入”→“スカウトマン・决意！”
- 攻击动作：钱投げ、すてみパンチ、99999のダメ－ジ、八刀一闪
- “モンスタ－调查计划”→“さらなる未知を探して”→“未知なる洞窟を调查せよ、深き洞窟を调查せよ、大いなる洞窟を调查せよ！”
- 攻击动作：アルテマ、3连ファイア、铁拳パンチ、电击

4 所有的商店检索及出现方法介绍

在商店中可以买到道具和饰品，现将游戏中出现的所有商店及出现方法公布。相信这会大大提高玩家的购买欲。



隐藏商店的入手方法
按照下表中的记述，打开宝箱。

商店名	出现条件
神罗ショップ	序章结束之后
八番街マテリア店	完成任务“贵重なものを求めて”→“ミッドガル都市开发计划”→“第一次スラム开发计划”
伍番街マテリア店	完成任务“贵重なものを求めて”→“ミッドガル都市开发计划”→“魔光采掘设施调查任务”
六番街アクセサリ店	完成任务“贵重なものを求めて”→“ミッドガル都市开发计划”→“地下都市计划”
七番街ショップ	完成任务“ウ－タイ战争终结作战”→“ウ－タイ残党ふたたび”→得到“ミッドガルへの潜入”内的宝箱
调查课支援室	第3章结束后
调查课极秘支援室	第9章结束后
かめ道乐本铺	完成任务“ウ－タイ战争终结作战”→“ウ－タイ特殊部队圆月轮”→得到“暗杀部队を倒せ”内的宝箱
ウ－タイ秘密ショップ	完成任务“ウ－タイ战争终结作战”→“ウ－タイ残党的暗跃”→“ウ－タイ五圣を倒せ”
ゴンガガ商会	完成任务“モンスタ－调查计划”→“モンスタ－事件”→“未确认モンスタ－”
アクセサリ屋ニブル	完成任务“贵重なものを求めて”→“扫除屋ザックス”→得到“荒野に隐された”中的宝箱
ジュノンみやげ物店	完成任务“モンスタ－调查计划”→“未探查领域调查计划”→得到“孤岛を调查せよ”中的宝箱
ボ－ンビレッジ通商	完成任务“より贵重なものを”→“孤儿脱走事件”→得到“无人岛へ逃げた少女”中的宝箱
ミスリルマイン商事	完成任务“モンスタ－调查计划”→“未探查领域调查计划”→“落盘事件を调查せよ”
通贩ショップ・デュオ	完成任务“谜の大空洞”→“何を求めるのか”→得到“ジエネシスの新兵器”中的宝箱
ネットショップ…暗	完成任务“谜の大空洞”→“谜のエネルギ－”→得到“异常なパワ－アップ”中的宝箱

5 与艾莉丝说话可以进入隐藏剧本！

游戏中盘会出现艾莉丝，持有特殊道具与其说话的话可以进入隐藏剧本，但是只有在特定的任务中才能得到这些道具。

进入隐藏剧本的方法
得到4个“カツコイイ系ワゴン”、“可爱い系ワゴン”材料，与艾莉丝说话。

“カツコイイ系ワゴン”材料的入手方法
在神罗大楼的练习（训练）房间，进行4回游戏“スクワ－トゲ－ム”，并胜利。

“可爱い系ワゴン”材料的入手方法

月间职人	在任务“治安维持部队”中，再次与队长对话。
ウォルナット材	将任务“ウ－タイ特殊部队圆月轮”中的任务全部触发。
プレミアムタイヤ	在任务“回收任务”中第三次与其对话。
ミスリル・ツ－ル	在通过任务“荒野……真实”后再次与研究员对话。

任务“治安维持部队”		回收任务	
兵士の挑战	在第二章八番街LOVELESS大街的队长对话	积荷回收任务	3、4章之间的神罗大楼企划室中的第三个战士（LV1）对话。
兵士の再挑战	完成任务“兵士の挑战”	不法品回收任务	完成“积荷回收任务”
兵士の再再挑战	完成任务“兵士の再挑战”	物资回收任务	完成“不法品回收任务”
兵士の本气モ－ド	完成任务“兵士の再再挑战”	补给物资回收任务	完成“物资回收任务”
兵士の新兵器	完成任务“兵士の本气モ－ド”	代理人任务	完成“补给物资回收任务”
兵士の最终兵器	完成任务“兵士の新兵器”	第二次代理人任务	完成“代理人任务”
任务“ウ－タイ特殊部队圆月轮”		**ミッドガル・モンスタ－**	
侦查部队を倒せ	第五、六章之间在八番街的LOVELESS大街上的第二个战士对后，与LOVELESS大街上的男子对话三次	发端……はじまり	3、4章之间，与八番街喷水广场2楼的男子说话。
		郊外……接近	3、4章之间，与八番街LOVELESS大街的女性对话。
先行部队を倒せ	“侦查部队を倒せ”出现后，在伍番街スラム的神罗兵对话三次。	伍番街……出没	第4章伍番街スラム超市中的女子对话。
据点敌を倒せ	“先行部队を倒せ”出现后，神罗大楼的エントランス的社员对话三次。	スラム街……自卫团	第4章伍番街スラム大街上的女子对话。
机动部队を倒せ	“据点敌を倒せ”出现后，八番街喷水广场的女性对话三次。	街道……封锁	5、6章之间，在神罗大楼2楼的神罗兵对话。
本基地敌を倒せ	“机动部队を倒せ”出现后，神罗大楼展示屋中的男子对话三次。	荒野……真实	5、6章之间，达成以上几个任务以后，在神罗大楼展示屋中的社员对话。
暗杀部队を倒せ	“本基地敌を倒せ”出现后，在六番街スラム公园的孩子对话三次。		

Point 06 Halo3（光环3）

★Xbox360 ★9月27日发售
★Microsoft ★7140日元

1 所有实绩入手方法大公开！

Xbox玩家必看，游戏中存在49种实绩，如果将这些实绩全部入手的话，就可以得到《忍者外传Σ》龙隼之刀。如果只是单纯的通关的话，相信这不是光环FAN真正想得到的，说实话，游戏的开发商就是为了Fan才增设了这个近乎不可能完成的任务。

实绩的入手方法
在游戏中满足下列条件的话就可以得到各种实绩。



←光环3的出现给Xbox光环FAN带来惊喜。

→要入手全部实绩是件困难的事情。

白色=单机游戏　灰色=联网对战
黑色=单机/联网都可

实绩名	达成条件	分数	实绩名	达成条件	分数
着陆	普通难度以上通过第一关	20	TOUCH LUCK	普通难度以上得到第三关的骷髅徽章	10
抗战	普通难度以上通过第二关	20			
道	普通难度以上通过第三关	20	CATCH	普通难度以上得到第四关的骷髅徽章	10
猛攻	普通难度以上通过第四关	30			
驱除	普通难度以上通过第五关	30	FOG	普通难度以上得到第五关的骷髅徽章	10
避难	普通难度以上通过第六关	30			
最后的抗战	普通难度以上通过第七关	40	FAMINE	普通难度以上得到第六关的骷髅徽章	10
键	普通难度以上通过第八关	40			
归还	普通难度以上通过第九关	50	THUNDER STORM	普通难度以上得到第七关的骷髅徽章	10
NORMAL	普通难度通关	125			
ADVANCE	中等难度通关（此实绩入手时普通难度实绩同时入手）	125	TILT	普通难度以上得到第八关的骷髅徽章	10
LEGENDARY	传奇难度通关（此实绩入手时普通难度、中等难度实绩同时入手）	125	MYTHIC	普通难度以上得到第九关的骷髅徽章	10
IRON	普通难度以上得到第一关的骷髅徽章	10	Marathon Man	找到并访问游戏中的所有终端	40
BLACK EYE	普通难度以上得到第二关的骷髅徽章	10	Guerilla	第一关得到15000分以上	10

Point 07 最终幻想战略版FFTA2——封穴的魔法书

★DS ★10月25日发售
★SQUARE ENIX ★5040日元

1 不同种族的转职条件大公开！

虽然之前也介绍过《封穴魔法书》的相关情报，但是以下介绍的转职信息是经过改良的最新情报，一些种族的相关职业以及取得该职业所需要的转职条件都作了最新的修改，并且有些职业的特殊技能可以在分支任务中可以得到，这都在下表中作了明确的解答。



↑各种各样的职业，其特殊技能也各不相同。

转职条件
满足以下的条件即可。

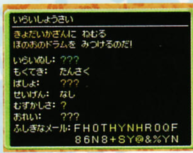
人类			
シ－フ	战技×1	黑魔道士	白魔法×1
弓使い	战技×1	パラディン	战技×3
斗士	战技×3（完成分支任务“斗士的心得”）		
用心棒	斗技×3（完成分支任务“イ－ストラント”）		
忍者	盗む×4	幻术士	白魔法×2+黑魔法×4
青魔道士	黑魔法×1	狩人	狙う×3
古瑞亚族			
ラプタ—	狩り×1（完成分支任务“アイドルの乐器”）		
维埃拉族			
绿魔道士	白魔法×1（完成分支任务“绿の……”）		
精灵使い	白魔法×2	赤魔道士	突剑技×1+白魔法×2
魔法剑士	赤魔法×2（完成分支任务“めざせ魔法剑士”）		
召唤士	精灵魔法×2	スナイパ—	狙う×2
アサシン	精灵魔法×2+狙击×1		
邦加族			
龙骑士	战技×2（完成分支任务“龙骑士キュラ”）		
守护骑士	斗剑技×2	グラディエ—タ—	战技×2
マスタ—モンク	战技×2、僧技×2（完成分支任务“バンバンガ”）		
ビショップ	僧技×2	神殿骑士	祈祷×2
炮击士	龙技×2（完成分支任务“ブレイヴバンガ”）		
恩莫族			
魔兽使い	（完成分支任务“魔物の心”）		
时魔道士	黑魔法×5	幻术士	白魔法×2+黑魔法×4
炼金术师	幻术×2	セ—ジ	あやつる×1+白魔法×2
里魔道士	时魔法×2（完成分支任务“”）		
学者	贤术×1、时魔法×1（完成分支任务“”）		
莫古族			
时魔道士	黑魔法×5	モ—グリナイト	呼び出す×1
枪使い	呼び出す×1（完成分支任务“”）		
曲艺士	からくり×2	からくり士	盗む×2
チョコボ士	呼び出す×2（完成分支任务“ボボチョコボ”）		
魔炮士	からくり×2、枪击×2（完成分支任务“炮击音とクボ声”）		

Point 08 口袋妖怪不可思议的迷宫时之探险队·暗之探险队

★DS ★9月13日发售
★pokemon ★均为4800日元

1 “7秘宝”密码介绍

通关画面之后通过输入特殊指令可以得到7秘宝，下面将其中的4种方法介绍给大家。7秘宝是不可思议迷宫中难度最高的宝物，所以如果玩家能够将这些秘宝全部入手的话，游戏的完成度几乎可以达到最高，不过这里只有4种。



特别指令的密码			
发现沉睡在阳炎沙漠的大地之铜镲	# & S6	NY2 &	YJN=
	1P57	FOMN	MH7Y
发现沉睡在巨大火山的火炎之鼓	FHOT	HYNH	ROQF
	86N8	+SY@	& %YN
发现沉睡在雪崩山的冰之长笛	4MP=	K98#	CT%Y
	R@--	& P7%	%K86
发现沉睡在深海的水之口琴	FN01	HWN-	00%F
	8678	+XY@	& %#3

奇异邮件入手方法

在可以到达**トゲトゲ**山的时候进入游戏，曾经依赖的数量在7以下，输入密码就可以得到。（Wi-Fi通信）

2 专用道具的入手方法

在本作中可以用道具进行交换，越珍贵的道具，需要交换的道具数量也就越多，现将一部分相关方法公布。交换道具可以将它们的利用度提至最高。



↑专用道具也能在固定的地方入手。

珍稀度为3的道具如手方法
准备两个珍稀度1的道具、一个珍稀度为2的道具进行交换。

珍稀度3的道具交换方法			
道具名	效果属性	必要道具	效果
しあわせのオ－プ	一般	しろいシフォン・ノ－マルパウダ－・ホワイトジエム	受格斗属性的特技攻击不受伤害
ほのおのオ－プ	火	あかいシフォン・ほのおのパウダ－・ファイヤ－ジエム	受水属性的特技攻击不受伤害
みずのオ－プ	水	あおいシフォン・みずのパウダ－・アクアジエム	受电气属性的特技攻击不受伤害
いやしのオ－プ	草	わかくさシフォン・くさのパウダ－・グラスジエム	受火属性的特技攻击不受伤害
かみなりのオ－プ	电气	きいろのシフォン・でんきのパウダ－・サンダ－ジエム	受地面属性的特技攻击不受伤害
こおりのオ－プ	冰	とうめいシフォン・こおりのパウダ－・アイスジエム	受火属性的特技攻击不受伤害
パワフルオ－プ	格斗	だいだいシフォン・きあいのパウダ－・ファイトジエム	受超能力属性的特技攻击不受伤害
どくのオ－プ	毒	ももいろシフォン・どくのパウダ－・ポイズンジエム	受地面属性的特技攻击不受伤害
だいちのオ－プ	地面	ちゃいろシフォン・じめんのパウダ－・ア－スジエム	受草属性的特技攻击不受伤害
てんくうのオ－プ	飞行	そらいろシフォン・そらのパウダ－・スカイジエム	受电气属性的特技攻击不受伤害
サイキックオ－プ	超能力	きんいろシフォン・ねんりきパウダ－・サイキックジエム	受恶属性的特技攻击不受伤害
まもりのオ－プ	虫	みどりのシフォン・ふしぎなパウダ－・ガ－ドジエム	受飞行属性的特技攻击不受伤害
いわのオ－プ	岩	はいいろシフォン・いわのパウダ－・スト－ンジエム	受钢属性的特技攻击不受伤害
れいかいのオ－プ	幽灵	むらさきシフォン・あやしいパウダ－・シャド－ジエム	受幽灵属性的特技攻击不受伤害
ドラゴンオ－プ	龙	こんいろシフォン・りゅうのパウダ－・ドラゴンジエム	受龙属性的特技攻击不受伤害
やみのオ－プ	恶	くろいシフォン・あくのパウダ－・ダ－クジエム	受格斗属性的特技攻击不受伤害
はがねのオ－プ	钢	ぎんいろシフォン・はがねのパウダ－・メタルジエム	受地面属性的特技攻击不受伤害

实绩名	达成条件	分数	实绩名	达成条件	分数
Demon	第二关得到15000分以上	10	Killing Frenzy	任意难度连杀10人	5
Cavalier	第三关得到15000分以上	10	Steppin Razor	任意难度用光剑连杀三人	5
Askar	第四关得到15000分以上	10	Mongoose Mowdown	任意难度用战车碾死敌人	5
Exterminator	第五关得到15000分以上	10			
Ranger	第六关得到15000分以上	10	接近战之极意	任意难度格斗战中用暗杀或格斗杀死5敌人	5
Vanguard	第七关得到15000分以上	10			
Orphens	第八关得到15000分以上	10	MVP	任意难度获得MVP称号	5
Reclaimer	第九关得到15000分以上	10	再搭乘	从战车下来后2秒以内再次搭乘	5
训练结束	得到5点经验值或完成10场游戏,以结束训练	10	Too Close to the sun	用激光或火箭击毁敌战机	5
UNSC斯巴达战士	获得中士军衔成为斯巴达战士	15	we are in for some Chop	击毁敌战车	5
斯巴达军官	晋升为斯巴达军官	25			
一箭双雕	任意难度用一发斯巴达激光射杀两个敌人	5	Fear the pink Mist	任意难度用刺针杀死5名敌人	5
TripleKill	任意难度4秒内杀死3名敌人	5			
OverKill	任意难度4秒内杀死4名敌人	5	爆头番长	将10名敌人爆头	5
LeeRWilson纪念	任意难度完成5次粘雷杀敌	5	Used Car Salesman	击毁一辆载有三名敌人的战车	5



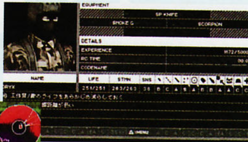
Point 09 合金装备OPS+

★PSP ★9月20日发售
★KONAMI ★2400日元

1 得到珍贵的士兵的方法

本作可以将敌兵变成战友，越珍贵的兵种，其能力越高。如果把这些敌方士兵变成自己人的话……。女性苏联兵、天狗兵等稀有兵种都会在剧本中登场，将敌人在捕获点打晕，就可以将其变为自己人，高等级的士兵会拥有高级的CQC技能和MK22等武器，非常诱人哦。

捕获敌士兵的方法
将其诱到捕获点打晕，就可以得到。


↑越高级的士兵，技能和HP越高，像天狗兵就拥有特殊的武器装备。


得到CQC等级高的伙伴!
←CQC越高，越容易将敌捕获。

2 得到更多经验值的方法

在单机模式通关后，满足特定的条件可以得到不同的称号。得到的称号越难，过关时得到的经验值越高。


→要得到最高的荣誉称号，就根本不能被敌人发现。


↑尽量得到同伴当然很重要，但是不要消耗太多的时间哦。

单机模式称号检索

优先度	称号	游戏时间	遇到危险次数	杀伤人数	转换伙伴人数	伙伴死亡人数
1	FOXHOUND	120分以内	0	0	12以上	0
2	FOX	140分以内	6	6	10以上	4
3	DOBERMAN	160分以内	9	9	8以上	6
4	HOUND	180分以内	12	12	6以上	8
5	CHICKEN	240分以内	18以上	18以上	–	12以上
6	TSUCHINOKO	–	0	–	–	–
7	PIGEON	–	–	0	–	–
8	NIGHT OWL	–	–	–	–	0
9	EAGLE	120分以内	–	–	–	–
10	KEROTAN	–	–	–	12以上	–
11	FLYING SQUIRREL	–	18以上	–	–	–
12	SHARK	–	–	18以上	–	–
13	SLOTH	240分以内	–	–	–	–
14	SCORPION	–	7以上	6以下	–	–
15	TARANTULA	–	6以下	7以上	–	–
16	RABBIT	–	6以下	6以下	–	–
17	CROCODILE	–	7以上	7以上	–	–

Point 10 高达战斗编年史

★PSP ★10月4日发售
★NBGI ★5040日元

1 关于任务达成后的一些相关情报!

本作中，在完成特定的任务后，可以得到一些超高性能的强力机体，现将一些相关机体的情报介绍给大家。高达FAN们一定不能错过。

珍贵机体的入手方法
按照下表进行操作，就可以得到珍贵机体。



←将任务完成度达到最高。

RX78-2半毁高达

入手条件：完成作战任务“**ガンダム大地に立つ!**”

不管阿姆罗有没有被打倒，只要完成此任务就可以得到。


为了明天开炮!

S高达

入手条件：完成作战任务“**重力からの解放**”。

本篇将出现很多强力型MS，所以只能保留能量最后用必杀解决。


最强的机动力。

2 一个快速得到很多经验值点数的方法!

经验值点数是强化MS所必备的，不管有多少都会觉得不够，在作战任务“**ククルス・ドアン**”中乘坐巴斯特莱纳（**バストライナ－**），开始作战后，用光线枪将**コアファイタ－**击坠，在多安出来前蓄力射击，10秒左右就可以得到2000以上的经验点数，好诱人啊。通过这个方法就可以实现很多不可能实现的野心了。

←经验点数的多少，决定着机体的后续能力的提高。

快速得到经验点数的方法
在剧本“**ククルス・ドアン**”中使用巴斯特莱纳（**バストライナ－**）。

NEW高达

入手条件：完成作战任务“**まだだ！まだ終わらんよ！**”

入手NEW高达后，它的浮游炮可以展开屏障进行防御。


超级舒适的手感。

库音曼萨

入手条件：完成阿克西斯任务“**宇宙を驱ける**”。

以王牌机体为对手。像MK-II一样，其必杀技的效果十分持久。


压倒性的火力。

Point 11 忌火起草

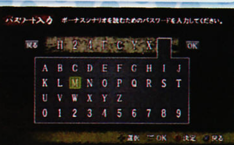
★PS3 ★10月25日发售
★SEGA ★7980日元

1 “ピンク篇”开放密码大公开!

结局画面结束后,会有“**ピンク篇**”登场,输入右面的密码后,“**ピンク篇第2回**”、“**ピンク篇最终回**”都会登场。

“ピンク篇”开放密码
“ピンク篇第2回” H24ECYXM
“ピンク篇最终回” FQ642DHL


↑“**ピンク篇第1回**”结束以后，菜单上可以输入密码。



Point 12 美丽块魂

★Xbox360 ★10月18日发售
★NBGI ★6090日元

1 达成条件后王子的道具将会增加

在本作中，使用王子兰多进行游戏的话，达成一定的条件的话可以有更多道具登场，参照下表进行游戏，可以更方便的出现更多的道具，尽可能出现更多的道具，这才是块魂的真谛。相信多种多样的道具一定会令你心满意足。

王子兰多道具登场条件

道具名	出现条件
蓄音机	同伴10人以上完成“**カジノ・金运の女神**”
汽车	完成“日ノ本城”
雨云	“**いやしの森**”
戏雪	“冷冻屋敷”
雷云	完成“**エネルギ－タウン**”
ジュ－クボックス	同伴20人以上完成“王样**のお**愿**い**馆”


↑用雷云向同伴落雷的话，会有出人意料的现象出现哦。

Point 13 实况棒球大联盟2

★PS2、Wii ★10月4日发售
★KONAMI ★各7329日元

1 自己组队参加比赛秘技大公开！

本作可以自己组队进行各种比赛的挑战，首先，在“シ－ズン”模式中，得到13种以上的奖杯，然后在商店购买“アレンジチ－ムのシ－ズン参加权”，就可以进行挑战了。不管是使用多么著名的球队参赛，胜利后也只是为他人做嫁衣，但是自己组队的话就大大不同了，最终的王冠将属于自己。

シ－ズン参加权的购入

- 在“シ－ズン纪念室”中的奖杯种类达到13种以上。
- 存储进度后再次读入。
- 在商店确认有“アレンジチ－ムのシ－ズン参加权”一项后，存档。
- 在商店花100000购买“アレンジチ－ムのシ－ズン参加权”。



↑获得“世界杯系列”的优胜等，得到各种奖杯。

2 观看现役选手能力的隐藏指令！

下面传授一个可以观看现役选手特殊能力的方法！选“オリジナル选手を见る・消す・パスワ－ド”，然后输入密码就可以了，不同的手柄输入的密码也不一样。

指令输入方法

按照下面的提示输入密码，就可以观看现役选手的能力了。

输入密码
PS2
上、上、下、下、左、右、左、右、L1、R1
Wii（双节棍）
上、上、下、下、左、右、左、右、1、1
Wii（传统手柄）
上、上、下、下、左、右、左、右、y、x
Wii（NGC手柄）
上、上、下、下、左、右、左、右、Y、X

←获得“世界杯系列”的优胜等，得到各种奖杯。

3 隐藏迷你小游戏

在团队介绍画面会出现一个隐藏的小游戏，只要在商店花50000PP购买“クレジットゲ－ム”就可以进行了。

迷你小游戏的进行方法

用50000PP在商店中购买“クレジットゲ－ム”就可以了。



↑在对战疲惫以后，可以通过小游戏进行放松。

Point 14 龙珠Z爆发！流星

★PS2、Wii ★10月4日发售
★NBGI ★各7140日元

1 稀有角色7人出现条件大公开！

本作中登场的角色共有161人以上，大多数都会随着游戏的进程而出现，但是也有一些特殊人物需要满足一定的特殊条件后才能入手，现将其条件公布如下。根据下表中的出现条件，居然可以使用未来形态的孙悟饭，不知道与正常世界的悟饭有何不同，另外，改装成机器人的桃白白也很值得期待。





→未来悟饭的父亲是心脏病去世的。



特殊人物以及出现条件			
特殊人物	出现条件	特殊人物	出现条件
孙悟饭（未来形态）	神龙的愿望	格鲁多大王	沙鲁游戏难度3获得优胜
悟空之妻琦琦（少女形态）	GT神龙的愿望	桃白白改装后	あの世一武道会难度2获得优胜
斯波波碧齐	天下一武道会难度3获得优胜		
希拉夫机器人	天下一大武道会难度2获得优胜	赛利巴	乐平游戏难度3获得优胜

2 神龙愿望归总。

收集到7颗龙珠后可以唤出神龙，神龙可以实现各种各样的愿望，比如特殊角色追加、大量Z点数入手等等，现将所有的神龙愿望排列如下，大家可以尽情选择自己需要的愿望。在动漫中，神龙可以实现任何人的所有愿望，不过在游戏中就只能根据特定的条件，从仅有的几个选项中选择自己需要实现的愿望而已。

神龙愿望以及得到物品		ペンギン村	追加剧本“ペンギン村”
神龙		キングキャッスル	追加剧本“キングキャッスル”
愿望	入手物	那美克星神龙	
10000	得到Z点数10000	愿望	入手物
孙悟饭（未来形态）	可以使用孙悟饭（未来形态）	5000	得到Z点数5000
バオズ山	追加剧本“バオズ山”	ブロリの轮	得到在战斗中不能变身的道具
沙漠（昼）	追加剧本“沙漠（昼）”	水の恩惠	在水中时，体力、气力随时间慢慢回复
GT神龙		永远の命	战斗中，体力、气力随时间慢慢回复
愿望	入手物	オ－ラチエンジ超	变成超级赛亚人，战斗开始时气力增加1气槽
50000	得到Z点数50000	オ－ラチエンジ超3	变成超级赛亚人3，战斗开始时气力增加1气槽
琦琦（少女形态）	可以使用琦琦（少女形态）	オ－ラチエンジ超4	变成超级赛亚人4，战斗开始时气力增加1气槽



↑神龙出现，满足你的任何愿望。

Point 15 大众高尔夫5

★PS3 ★7月26日发售
★SCE ★5980日元

1 击球时提高命中率的好方法。

本来是瞄好了，但球却并没按自己预想的路线走，其实，只要按住十字键的上再挥杆，直线球几率就会大大提高。

用控制器控制击球

按住上键击球



←掌握时机很重要。

2 关于击球成功率的一些小情报。

在击球时，画面上会显示使用的相关技巧的成功率，但同是70%到100%之间却有很大的差别。当成功率为逆回转球的时候，基本上都是80%到100%左右，但是逆回转球一般只有70%到80%左右的成功率。

3 强力回转球的打法

可以击出强力回转球，方法就是，在击球的瞬间按十字键的任意键，这样打出的球，会比一般的球力量大很多。

强力回转球的击打方法

按住十字键的同时挥杆击打。

4 延长球的极限飞行距离的方法

有一种方法可以增加高尔夫球的飞行距离，调整挥杆击球的时机，尽量让击球的时候画面上出现乌龟或兔子的标志，这样就成功了，然后记住这种时机，下次就可以挥打出比以前的距离远10%左右的球了。



←强力一击的瞬间。

兔子球、乌龟球的打法

前提条件是在力量模式，挥杆时机快一点的话，就会打出兔子球，挥杆时机慢一些的话就会打出乌龟球。

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆（第二部）

□责编／龙马 Vol.08

在疾病的折磨下，躺在病床上的妻子已经今非昔比，大剂量的药物治疗和长时间暴露在放射性副作用的设备下，玛丽的头发已经几乎掉光，以往细嫩的皮肤也变得干枯发皱。在妻子的再三请求下，詹姆斯终于作出了最后的决定……

劳拉还在寂静岭的湖畔苦苦寻找玛丽，她想念和玛丽一起在医院中度过的美好瞬间。

劳拉睁大眼睛盯着詹姆斯。

哭泣的劳拉突然打了詹姆斯一下。

詹姆斯没有抵抗。

"混蛋！为什么那样做！

为什么要杀人！

把玛丽还给我！

你那么讨厌她么？

你觉得她那么碍事么？

詹姆斯是个混蛋，

混蛋、混蛋、混蛋！"

拳头打在詹姆斯身上的力量正在慢慢地变弱。

劳拉的声音也越来越小。

"玛丽……一直在等待着詹姆斯啊……"

詹姆斯伸开双臂，想搂住哭得一塌糊涂的劳拉。

"对不起……我把玛丽……"

"放开我！"

劳拉挡开了詹姆斯的胳膊。

走到门口，打开了门。

用满是泪水的眼睛瞪视着詹姆斯，然后冲了出去。

"劳拉，对不起……"

屋子里只剩下詹姆斯一人了。

他心里很感谢劳拉能陪着自己大哭一场。

如果可能的话，他想让劳拉痛痛快快地打自己一顿。

可对方毕竟是小孩子。再怎么打也不会受伤。

收音机开始响了起来。

但并不是怪物接近的警告。

"……好球，他跑向三垒……根据统计局发布的最新消息，今年上半年……一定会令你满意，这柔滑的肌肤……"

只是个普通的收音机，但却响起了各种各样的声音，棒球实况、新闻、广告交织在一起，显得混乱不堪。忽然，一个女人的声音响了起来。

"詹姆斯，你在哪？

4

应该不会追到这里来吧？

安吉拉走在黑暗的旅馆中，一边彷徨无措地想。

她被已经被逼得走投无路。

寂静岭潜伏着的怪物——由男人肮脏的欲望形成的、有着丑陋姿态的怪物，它们想要压在她的身上做那些龌龊的事情，令人毛骨悚然。

但是，真正令安吉拉害怕的，还是从她的故乡追来的那些家伙。

自己一定被通缉了。

警察现在一定在到处搜寻自己。

不想被捕啊……被逮到的话，一定会被枪毙的，都是因为他们。

妈妈也不帮我。

女儿被那样作践，虽然知道，却睁一只眼闭一只眼。

所以，我才会做出那种事。

我要保护自己。

实在是不能忍受了。

神一定会原谅我的，我会坠入地狱么？该进地狱的是他们。

应该让他们饱尝业火烧灼之苦。

幻想着父亲和哥哥被火焰灼烧的情形，安吉拉的嘴角露出了微笑。

轻轻的笑声在黑暗中回荡着。

走出312房，令詹姆斯惊讶不已。

这里起了很大的变化。

旅馆内呈现出一片荒芜的景象。

龟裂的墙壁上翻起很多剥落的漆皮、布满尘埃的走廊、满是蜘蛛网的天井、院子里的窗户黑漆漆的、有些玻璃已经被打碎了。

只不过是一会的工夫……

从走廊的楼梯下去的时候，忽然觉得深处有个大东西在向这里慢慢地移动，开始还以为是4只脚的什么怪物，原来是和在历史资料馆袭击安吉拉的那些怪物一样，是在雷库比旅馆第一次遇到的那种怪物。

詹姆斯站住了。

这些碍事的家伙。

我有来复枪。

再不会像帮助安吉拉时那么麻烦了，但是弹药已经不多了，虽然衣服的口袋里还有一些子弹，胡乱射击显然是不行的。

必须一发子弹就杀死它，詹姆斯这样想，瞄准怪物后，果然命中了。但是怪物还没有毙命，它的气息很微弱，挣扎着想要逃走。

詹姆斯走到怪物旁边，单膝跪在地上，用来复枪瞄准像是怪物头部的肉瘤处，将子弹射了进去。

令人不快的悲号……怪物马上就不行了。

但是，它还在抽动着。

詹姆斯用脚尖踢了踢怪物的手。

它快死了。

只有空气中还残留着几声轻轻喘气的声音，不过很快就像漏气的气球一样，很快就停止了。

总算死掉了。

抱着沾满鲜血的来复枪，詹姆斯坐在了地上，大口大口地喘着粗气，心脏也咚咚地跳得很厉害。被怪物拽住的那一瞬间，詹姆斯忽然想到了死。

不一会，他站了起来，继续向前走去。

那声音……收音机里的那个声音……

"我在这里！"

那引导着他的声音扣动着詹姆斯的心弦。

她还活着。

就在旅馆的某处。

"玛丽……"

"玛丽会死么？……开什么玩笑……"

"很抱歉……"

"你不是医生么？救人是你的工作啊，怎么能说治不了呢？"

"请你冷静点，作为医生，我们已经尽了最大的努力了。"

"但是……就没有其它更有效的治疗方法了么？"

"……玛丽还能活多久？"

"这个我不能明确地答复你。"

"也许半年，最多三年……"

"这要根据病人的实际情况而定。"

詹姆斯在旅馆里彷徨着，他回想起曾经和医生进行的那次谈话。

被宣告绝望的那一瞬间，从那一天开始，以前的好日子就算彻底地被清除掉了，自己深爱的玛丽将会死在詹姆斯的面前……从那一刻起，他只是一具被抽去了灵魂的外壳，只等着心也停止跳动的那一天，那么痛苦就全部结束了。

妻子的身体一天比一天虚弱，痛苦在折磨着她，就像在寒冷的狂风中被撕打着一样，詹姆斯也一天比一天难受……

詹姆斯搜索着房间的每一个角落，想找到玛丽。

每进入一个房间，他都要在客厅、卧室甚至床底下认真地查看一番。

随着寻找的进行，旅馆的荒芜感也在慢慢地叠加。

詹姆斯那刚才还在雀跃着的心情正在缓缓失落。

黑暗在逼迫着被灯光照耀的走廊慢慢褪色。

空气很凝重，只有粗粗的喘气声，这重重的压迫感不断向詹姆斯袭来，詹姆斯拼命抵抗着它们的侵入。

徘徊着的怪物在增加。

潜伏在旅馆的某个地方，时而发出几声骇人的叫声，响彻每个角落，这声音也进入了詹姆斯的耳朵。

随着这狂吼的叫声，旅馆内的空间好像又开始扭曲了，调查完西面的房间重新回到楼梯处时，却在东面的走廊迷失了方向……又是一次异常的空间移动。

下了几个台阶以后，在很短的时间内，詹姆斯周围再次发生了激变，齐腰深的水出现了，这一切好像都是在阻止詹姆斯的继续前进。

这是谁在控制么？

谁创造出这个混沌世界？

为什么如此恐怖呢？

为了摆脱这深水迷路的处境，詹姆斯找到了一个救命出口，一个酒吧。进入厨房后，这里好像与旅馆的后门相连，绕过锅炉与仓库，出现了一排与之前的路截然相反的台阶，从这里一定能回到东面的楼层，詹姆斯这样想。

果然，感觉就是这个方向。

但是这台阶似乎有些异样。

丝毫没有被水浸过的痕迹，相反，像被灼烧过一样，显得那么干燥。

好亮啊。

这里明亮的像白天一样。

没有必要把灯开的这样亮吧。

詹姆斯抬头一看，前面的台阶上红色的亮光十分刺眼。

是火焰。

熊熊燃烧的火焰。

这火舌舔食着周围的墙壁和天窗。

火焰中有两个东西横放着。

是两具死尸。

被火焰灼烧得已经变成了黑色。

虽然是这样，但是他们不是还活着呢？

就像被地狱的业火煎熬的罪人那样……

那两个人一个是中年男子，一个则稍显年轻，脸上呈现出痛苦的神情。

从这好像要延长到天界的台阶上，慢慢走下来一个人。

一定是天国的天使。

从天国来到这判若两地的黑暗之渊。

是安吉拉。

吹拂着熊熊火焰的风，撩拨着安吉拉的头发。

被照得红红的脸上，显露着有些伤感的沉稳表情。

"妈妈……我好想你啊，只剩你一个人了……我终于可以快快乐乐地生活了。"

安吉拉一边说着一边朝詹姆斯这里走了过来。

詹姆斯情不自禁的退了一步。

"为什么躲我？"

脸上带着迷乱和安详的安吉拉伸出了双手，摸着詹姆斯的双颊。

忽然吓了一跳。

"不是妈妈……"

安吉拉惊慌着收回了双手。

害怕地从詹姆斯旁边退后了几步。

"詹姆斯，是你……"

恍然大悟的表情。

那上面写满了嫌恶和失落。

"找不到你的妈妈么？"

詹姆斯说道，烈火中似乎并不是个说话的好地方，但是这火却丝毫伤不到他，被火包围，这显然是不自然的，他慢慢发觉这一点，这只不过是心的投影，是安吉拉的幻想……

突然安吉拉带着诡异的表情说起话来。

好像是自言自语似的，想把积压在心中的苦闷一吐为快。

"妈妈……是知道的……爸爸和哥哥每天晚上对我做的事……却装作什么也没发生……"

是受到了虐待么？詹姆斯想。

只有默默地倾听。

"……我要去找妈妈……我想去找离家出走的妈妈……却被爸爸拦住。"

安吉拉哭了。

这泪水并不是对喜爱之人充满向往的泪水。

这是悔恨的泪水。

只剩下一个人了……但是不能再将复仇进行下去了，真可惜——

"爸爸和哥哥已经被我解决了。"

哭着的安吉拉露出了一丝欢喜的微笑。

"用那把刀……两个人都被我解决了。"

放在厨房里的一把普通的刀，平时只是做饭的东西，但是却成了犯罪的凶器。

"安吉拉……想开点，对别人和自己都是。"

"别说那些伪善的话了。"

安吉拉瞪着詹姆斯。

火势忽然变得凶猛了一些。

安吉拉带着有些变形的嘴脸笑道。

“那么，你能帮助我么？你会一直保护我这个有罪的人么？你会包容我、让我依靠、爱我么？”

詹姆斯不能回答这些问题，他受到了这讽刺挖苦的打击。

“怎么样？你也只不过是这个镇子的一员罢了，你还没有资格来教训我，只会嘴上说说的家伙，别惹我笑了。”

安吉拉背转身，向台阶高处走去。

好像突然想起了什么事，她突然转过身说道。

“那把刀，能不能还给我？”

詹姆斯看着安吉拉，摇了摇头，小心翼翼地说道。

“不……不行，我没带在身上。”

“嗯……你不会是自己想用吧？”

“我？怎么会？……我才不会自杀呢。”

刚撂下话音，詹姆斯突然意识到自己想试探安吉拉的举动，已经被安吉拉看穿了……

安吉拉放声大笑着离去了。

她只求一个能安息的地方。

热风一个劲地刮个不停，酷热使詹姆斯不堪忍受，他开始向被水浸泡的通道走去。他想赶快从安吉拉的身边逃走。

5

慢慢地将门打开，偷偷地向里面张望，詹姆斯再次回到了那个不可思议的台阶处，火焰已经全部消失了。

被火焰烧灼的那两具尸体也全部消失了。

这一切难道都是幻影么？

都是人的内心制造出来的么？

那么荒废的旅馆也是人类制造出来的幻影？

詹姆斯踩着布满瓦砾的台阶走上了东侧楼层的一楼。

歪七扭八的走廊里，有一排腐朽了一样的门，怎么看都不像曾被人打开过似的。

但是，凡是能去的地方一定要去看一看。

直到将所有的地方都搜索一遍为止。

他的心里面并不想停下来。

走廊的尽头是崭新的铁护栏，这里通向另外一个走廊，詹姆斯就像一个引导者一样，在他的身后跟随着几个吸盘一样的怪物，这让他有一些淡淡的恐惧——在地下室的仓库找到的子弹已经被浪费掉了。

最里面有一扇门，但是强烈的压迫感逼得詹姆斯喘不过气来。

“这是最后一个地方了。”

詹姆斯用力将门推开。

门被打开的时候响起了令人厌恶的吱吱声。

展现在眼前的是一楼的大厅，是那么的宽广，但是和自己熟悉的那个大厅截然不同，接待旅客的桌子、沙发、茶座什么都没有，就像是一个空旷的监狱一样。所有的设备都没痕迹地消失了。只剩下通往二楼的台阶还矗立在中央。如果不是这样，还真认不出这就是原来的那个大厅。

楼梯的台阶上有个女人。

被倒立着。

原来，原来她是在受刑。

旁边站立着处刑人，手中拿着巨大的枪……长着三角形的头，一共有两个人，和他们任一人比起来，詹姆斯都不是对手。

“詹姆斯！”

女人喊道。

玛丽亚正在拼命求助。

已经死过两次的玛丽亚还要再一次被杀。怪物们眼看就要行刑了。

詹姆斯苦闷地捂着脸，用悲叹的声音说道。

“住手……别这样做……住手吧，你们还要让我承受几次痛苦啊。”

现在终于明白了。

这个充满异变的混沌世界出现的原因……

阻止自己的怪物们不断出现的理由……

这到底是谁的意志……

……其实，一开始的时候就已经明白了。

只是不愿意承认罢了。

所希望的只是忘掉现实。

即使将记忆封存起来也在所不惜……

并不是所有的东西都是詹姆斯创造出来的。

但是，寂静岭中确实渗入了自己的意志。

自己是他们的同谋者。

所以自己也会被召唤到这寂静岭之中。

就像艾迪和安吉拉一样。

罪孽深重。

“求求你们，住手，求你们了……”

詹姆斯的哀求换来一声悲鸣。

玛丽亚的惨叫在一楼的大厅里回荡着，冲击着詹姆斯的耳膜。

三角头的怪物们用手中的钢枪刺穿了玛丽亚的身体。

“住手！”

詹姆斯绝望地叫着。

用全身的力量叫喊着，慢慢抱着头，跪在了地上。

实施处刑的怪物凝视着他。

不知过了多久，怪物将詹姆斯加在了中间。

看来，下一个死刑犯的人选已经定下来了。

“我已经没有力气了……”

詹姆斯好像绝望了似的说道。

“很高兴你们能帮我解决这一切。”

他对三角头的怪物说。

“但是，已经不需要别人来处罚我了……没这个必要。”

他摇了摇头。

“我很清楚……自己的事情要由自己来解决。”

詹姆斯捡起了地上的来复枪。

好像领悟了什么似的。

忽然嘴角露出了微笑，詹姆斯朝三角头的怪物连开数枪。

这些怪物都是我心中黑暗面的化身……“拘束”、“性的冲动”、“逃避”。

我们妄想的东西，在寂静岭这个小镇上成为了现实。

不可思议的黑暗的力量，吸取了自己无意识状态下的妄想后，将这一切展现在寂静岭中。

但是从物理学的角度讲，并不存在真正的怪物。

除了我以外，谁也看不见，谁也不能触及到这些怪物。

只有那些和我同样被黑暗的心包围着的人们，才会看到这些怪物的存在。根据腐蚀每个人的不同的黑暗形态，在他们的面前出现的怪物也各不相同。不知道艾迪眼中的怪物是个什么样子，安吉拉面前出现的床一样的怪物，一定与带给她噩梦的场景有关。也许那与我心中的黑暗形态有相似的地方，所以我也能看见它们，被它们袭击。火焰的幻影一定也是同样的道理。

6

“詹姆斯。”

玛丽躺在床上，竭尽全力说道。

记忆和幻想交织在一起，詹姆斯眼前浮现那一刻的玛丽。

“对不起，玛丽。”

“别这么说。”

玛丽说道。

“我想死……是我要求你这么做的，很高兴你能成全我。”

詹姆斯使劲摇着头。

“不要责备自己，让你做这件事情，已经使你够痛苦的了。”

玛丽闭上了眼睛。

呼出最后一丝气息之后。

带着心满意足的表情死去了。

詹姆斯想起来了。

……是的，用枕头捂死了玛丽以后，我……把她从床上抱了起来，走出了房子，上了车……

就在几天前……

7

“啊，在这里。”

劳拉在钢琴的椅子底下找到了玛丽的另一封信。

从护士小姐那里偷来的两封信，一封现在在詹姆斯的手中，另一封也已经找到了。

劳拉在餐厅里寻觅着詹姆斯，想把这个好消息告诉他，可是却怎么也找不到他。

“真是的，詹姆斯跑去哪里了呢？”

劳拉有些焦急但却并不生气。

当从詹姆斯口中得知，是他杀死玛丽的时候，她大吃一惊，但是想一想，在悲剧中，大人们经常用到这个词来责备自己的过失，记得孤儿院的负责人在送自己住院的时候，曾经跟护士小姐这么说，“是我害劳拉生了病，我们本该在医疗设施上多投入一些资金的，但是手边的事情实在是太多了，要是对她们多上些心就好了。”所以劳拉从中领悟了一些道理。

杀了人的人怎么会像詹姆斯那样伤心的哭泣呢？小孩子是不能理解这情形的。电视里出现的坏人，做了坏事的时候总是阴险地笑着。

但是詹姆斯和他们是不同的。

“詹姆斯……一定觉得玛丽不在旅馆里，而去其他地方找她了吧。”

我也去找找。

劳拉走出大门，慢慢走向湖边，也许会忽然遇到玛丽也不一定，她这样想。

“我来了，玛丽。”

詹姆斯微笑着。

从旅馆来到了停车场。

原来你一直在这里等我啊。

“对不起……”

詹姆斯打开了车的后备箱。

他从里面抱起蜷成一团的玛丽，将她放到了副驾驶的位置上。

詹姆斯也坐到了驾驶席上，面对着再也不会从沉睡中醒来的玛丽，他说道。

“玛丽，我全想起来了，我知道自己为什么会来这个小镇了，在这世界上我想没有比失去你更令我害怕的了。”

引擎发动了。

詹姆斯踩下了油门。

“这样就能和你在一起了……只有我和你。”

詹姆斯开着车加速驶向被雾气笼罩的美丽妖娆的湖面。

他在笑。

坐在湖边的草地上，劳拉展开了那封信。

这是写给詹姆斯的。

虽然已经看过好几遍了。

找了这么久却始终找不到……将玛丽看作母亲一样的劳拉再次读起那封信。

“在恍恍惚惚之中，曾经好几次梦到那个小镇。

寂静岭。

我们曾经有过约定，有机会一定要旧地重游。

但是因为我的原因这一切都不可能了。

我一个人在那里。

在记忆中的寂静岭等着你的到来。

我期盼着有一天你会来这里找我。

但是你却没有来。

在孤独和伤感中，我继续等待着。

我犯下了不可原谅的罪恶。

是我伤害了你。

但是现实是不能改变的。

我会永远等着你。

我祈祷你会来这里找我。

躺在床上，看着一成不变的天花板。

我祈祷着。

今天早上，医生终于允许我出院回家了。

我想，那并不能算是一个好消息。

也许，那一刻离我不远了。

不过说实话，我很高兴能回家。

但是，回到家中，你会和我一样高兴么？

来病房看我的时候，你总是愁眉不展。

讨厌我？

憎恶我？

想离开我？

那也是没办法的事情，我想。

我知道自己没有未来。

我不想死，我想活着。

我哭喊着，为什么我会这样死去呢？

我的烦躁不安是不是伤害了你？

因此你才讨厌我想离开我的吧？

在生命的最后时刻，我写了这封信。

我爱你。

虽然我得了重病，但你却一直守候在我的身边。

真的很高兴。

我想到什么就写下来。

所以这封信读起来可能有些杂乱无章。

我拜托别人，如果我死了的话，就把这封信交给你。

所以，你读这封信的时候，我已经不在了。

我清楚地记得。

从我病倒到死前这几年里。

给你戴上了沉重的枷锁，我很难过。

你总是给我带来各种各样的东西。

但我却什么也不能给你。

终于，你可以毫无拘束的生活了。

詹姆斯，我好幸福。”

“我爱你，玛丽。”

车子慢慢沉向湖底。

终于实现了自己的愿望。

这样就能永远和你在一起了。

詹姆斯回味着这幸福的一刻。

（完）

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

忠心报主森氏一族——森可成



1523年—1570年。森可行之子，幼名“满”。出生于美浓国羽栗郡莲台寺，最初侍奉斋藤家，但随后不久便出现在织田家家臣团名单上。1554年4月清洲城之战参战，1560年参加桶狭间之战。桶狭间中信长采纳了森可成的进言，率领骑兵从山坡发动突击杀入敌人本阵，最终大获全胜击毙今川义元。1565年得到金山城封地，深受信长信任。1570年守卫宇佐山城对抗朝仓浅井军，战死。

织田家的重要家臣 信长崛起的奠基石

天下人织田信长的崛起离不开自己的努力，更是牺牲了无数忠心耿耿的家臣。正是这些家臣的努力和牺牲，奠定了信长事业的基础，森可成则是其中最有代表性的一员。森可成是越后守森可行之子，出身羽栗郡，森长可、森兰丸之父。最初侍奉美浓斋藤家，但在信长接任家督后改投织田家，是信长初期倚重的重臣之一，几乎参加了信长创业初期的全部战役。

1554年森可成随信长出阵攻打尾张清洲城织田本家，击毙敌方主将织田彦五郎，从此出身旁支的织田信长取而代之，成为织田家最高领袖。稻生合战爆发前，柴田胜家、林秀贞等织田重臣纷纷支持信长之弟织田信行，但森可成却对自己的主君织田信长忠心耿耿，并于稻生合战中立下大功。永禄元年织田氏分家岩仓城织田信清、信贤父子内讧，信长派遣森可成以信长援军的身份加入信清方，于浮野之战中击败织田信贤，第二年信长便趁机将岩仓城兼并。

1560年桶狭间合战森可成建议信长率骑兵部队居高临下发起突击，最终大获全胜，今川家家督今川义元当场战死。随后德川家康宣布独立并与信长结盟，再无后顾之忧的信长开始着手进攻美浓，1565年封森可成为金山城城主，将封锁稻叶山城东线的重任交付给森可成。传说森可成与全族一起移居金山城后，对信长发誓即使自己战死也绝对不会向敌人打开城门。

信长上洛南近江攻略时，森可成与柴田胜家等织田家宿将联手，攻克了六角家数代苦心建造的坚固堡垒观音寺城，同月迫使胜龙寺城城主岩成友通降伏信长。信长上洛成功后，森可成与柴田胜家、佐久间信盛、蜂屋赖隆、坂井政尚等人共同负责京都的政务，在内政方面发挥了自己的才能。

随后因为浅井长政反叛，为了防御朝仓、浅井联军的侵略，信长在近江宇佐山筑城并且颁布了诸将的守备任务。其中柴田胜家守卫长光寺城、佐久间信盛守卫用原城、丹羽长秀负责佐和山城、羽柴秀吉负责横山城。位于琵琶湖南面的宇佐山城是从湖西进入京城的必经之路，是京都防卫线最重要的关卡，这一重任则由森可成担任，由此也可看出信长对森可成的信任。

1570年信长上洛击败的三好家卷土而来，由摄津登陆与本愿寺一向宗徒联合向信长宣战，织田军主力几乎全部被派往摄津。朝仓、浅井趁机而动，三万大军直扑宇佐山城。森可成率领六千士兵出战，给予朝仓浅井联军迎头一击，但因为兵力仅为敌人的五分之一，寡不敌众的森可成只得边战边退，并于第二日混战中力尽身亡，享年四十八岁，安葬在近江阪本采迎寺，法号净翁。受到森可成死战的鼓励，士兵们并没有放弃宇佐山城，依然奋勇战斗。森可成的儿子们更是继承了森可成的遗志，都把自己的生命奉献给了主君。因为森可成长子森可隆已在越前敦贺阵亡，因此家督一职由次子森长可继承。

三侍童死战报主 森门忠烈美名扬

森可成战死后，他的二子森长可继承家督，森可成父子战死让信长异



常痛心，对森家别有照顾，三子长定（兰丸）、四子长隆（坊丸）、五子长氏（力丸）都成为信长的小姓，其中森兰丸最受信长喜爱。森兰丸自幼便有神童之称，在数理方面很有天赋，从十二岁开始担任信长的侍童。信长的性格素来难以琢磨，但森兰丸却与信长极其投缘，并且正确揣摩出主君的心意，很多事不等信长开口便已处理妥当。森兰丸的办事之能让信长对他更为另眼相待，十四岁起就让兰丸处理政事，十六岁出任“诸事奉行”、“奏事”总揽信长身边大小政务，各地使者接见、公文往来乃至于信长私人的生活起居，都由森兰丸一人负责，并且有副署信长书状的权限。因森兰丸是绝世美少年，在战国时代大名间也娈童盛行，所以有不少森兰丸是信长娈童的传言。但信长用人向来是不看出身只重能力，否则农民出身的丰臣秀吉根本不可能建立日后的基业，忍者出身的泷川一益也不会成为雄霸一方的大人物，能被信长如此看重，森兰丸成功并非受父兄的恩惠和自己的美貌，而是自己的办事能力。甚至也有地方史料推测，兰丸可能是继其父森可成之后，负责信长安全的忍者首领。

因为对森兰丸宠爱，信长在1582年灭亡武田氏后，破格提拔森兰丸为美浓岩村城城主，但可惜的是不等森兰丸走马上任，本能寺之变爆发，兰丸与两个弟弟与信长一起同赴黄泉。

自古虎父无犬子 鬼武藏沙场扬威

继承父业后的森长可在高远城攻略中表现出众作战勇猛，此时他奉命救援被武田方一向一揆包围的稻叶彦六，森长可率领部队突入敌阵，不分男女老幼见敌便杀，战后竟然砍下了二千五百余首级。本能寺之变后，镇压领内一向一揆毫不留情，得到了鬼武藏的异称。也有传说森长可在通过信长设置的濑多关卡时，守卫命令森长可下马，但态度极其恶劣，森长可不但没有下马反而一刀砍下了守卫的首级。报告送到信长手里后，信长没有惩罚森长可，反而笑道：“古代五条桥上（武藏坊）弁庆取人首级，今后你改名为武藏吧！”

粗暴野蛮的森长可对亲情无比重视，本能寺之变后得知三子阵亡消息后，森长可的母亲竟要自杀，森长可边哭边劝，最后终于说服母亲放弃自杀的念头。得到本能寺之变信长及弟弟们战死的消息后，森长可大怒发誓一定要砍下明智光秀的首级，并且立即带兵出发讨伐光秀。不过性如烈火的森长可虽有“鬼武藏”之勇名，但讨伐光秀的大功还是落入秀吉之手，之后森长可被丰臣秀吉招募为家臣。1584年丰臣秀吉与德川家康间爆发了小牧・长久手之战，森长可与池田恒兴一起担任秀吉军先锋，与大将丰臣秀次一起率2万士兵偷袭家康军后方。不料德川家康看穿了池田恒兴的计策，仅留下本多忠胜带领6500士兵与秀吉的6万大军对峙，自己则带主力悄悄绕到丰臣秀次军后面，于狭窄处发动突击，击溃了负责殿后的丰臣秀次军。森长可和池田恒兴成了后无援军的孤军，决战中井伊直政的铁炮部队击中森长可眉心，森长可当场阵亡，池田恒兴父子也随后阵亡，小牧长久手之战德川军大获全胜。

森长可在临行之际写下遗书分配领地并将后事托付给秀吉：“将宇治的名产茶壶和山城佛陀寺的台天目茶碗献给秀吉大人。如果我战死，请秀吉大人给我母亲生活费，让她居住在京都。希望弟弟千丸（森忠政，森可成六子）能继续侍奉秀吉大人。但金山城是战略要地，请秀吉大人重新派遣合适的守将。我的妻子请让她回到自己的本家池田家。”一生征战的猛将希望自己的女儿不要嫁给武士，也不希望自己的弟弟成为城主，由此可以看出战国武士生存的艰辛……

精彩的战国游戏，缩短时代的距离！

大蛇无双
厂商：KOEI 机种：PS2
类型：无双乱舞 日期：2007年3月29日

无双系列盛行至今，光荣旗下的三国无双系列和战国无双系列成为该类型游戏的代表之作，虽然游戏的系统相近，但这两大系列讲述了两个国家两个时代的故事。由于系统相近人物各异，喜爱这一系列的玩家往往会产生类似“吕布和前田庆次哪个更强？”“赵云和真田幸村哪个更猛？”的想法。而本作则通过厂商的恶搞，使完全不同国家、时代的人物走到一起，为玩家安排了无数梦幻对决，使玩家可以从游戏中享受到“关公战秦琼”的乐趣。







本作叙述拥有绝大力量的魔王大蛇降临大地，扭曲时空后将三国的世界与战国的世界融合一起，挑战三国和战国的英雄。魔王大蛇趁着混乱之际，不断消灭三国和战国的各个势力逐渐地掌握这个扭曲的世界。因为各自的原因，一些英雄们在魔王的魔爪下忍辱负重，一些豪杰则高举反旗以打倒魔王大蛇为新的举兵目标。

本作将各个角色分为力量、技术、速度三个类型，力量型按R1键消耗无双槽可以使出大范围高威力的必杀技术，并在一定时间内攻击力和攻击速度增加，另外力量型角色被敌人攻击时没有硬直判定；技术型角色拥有特殊的蓄力设定，受到攻击时候可以消耗无双槽发动反击，敌人浮空状态时攻击威力增加；速度型角色可以使用不能防御和无敌状态的特殊攻击，跳跃在空中时可以发动冲刺攻击，发动连续攻击时还可以跳跃取消攻击。三种类型的人物设计把七十多位角色加以分类，表现出各个角色的特点。组队系统是本作新增的系统，玩家可以从七十多位角色中挑选三名一起出战，并且在战斗中可以随时切换控制角色。组队系统与角色类型相辅相成，根据组成队伍的三名队员类型不同可以在发动无双连携时得到附加效果，比如说两名力量类型以上角色发动无双连携时，可以得到分身的附加效果；两名技类型角色发动无双连携时，则得到攻击速度上升的附加效果。这两个互相影响的设计使玩家可以迅速熟悉各个角色性能，并增添了游戏的变化性。

战国无双系列中的武将技能系统在本作继续发扬光大，不同的武将可以通过特定方法学会不同的技能。玩家想要锻炼出强悍的武将挑战地狱难度游戏，就必须苦苦修炼。除了本传之外，本作一样有多个外传存在，不过出现条件都比较苛刻，想要打成完美收集，玩家必须费上一番辛苦。当玩家完成了全部关卡后，可以使用反派角色妲己进行游戏，之后还可以使用本作的反派首领大蛇进行游戏。这样的设计则要玩家不断游戏，多次挑战。武器的收集一直是无双系列的特色之一，收集方法一直是需要玩家逐渐摸索，而本作则化繁为简，玩家只要选择难以上难度完成该关卡的游戏，即可在打倒武将后出现的箱子里随机获得。

虽然无双系列对玩家来说早已屡见不鲜，大多数玩家甚至已经失去了刚接触无双系列时的狂热痴迷，但本作却以三国对战国的梦幻对决和成熟的游戏系统，给玩家带来了新的欢乐，在玩家中再次掀起无双的热潮。



信长野望
厂商：KOEI 机种：NDS
类型：战略模拟 日期：2006年4月27日

随着NDS主机的热销，各种类型的游戏纷纷登陆主机，信长野望和三国志这两大战略模拟游戏代表作品自然也不会缺少。本作以信长野望系列作品《信长野望烈风传》为基础制作，系统继承原作并加以创新。根据战斗规模的变化，野战与攻城战都有不同的表现。通过斜角俯瞰地图，玩家可以观察整个日本列岛的情况，地图上的各种建筑和设施一览无遗。



内政是战略模拟游戏的重点之一，进行本作游戏时，玩家可以使用触摸笔直观操作，非常简单便利。进行内政设施的建设时，玩家可以派遣多名武将同时工作。而影响角色内政效果的则是传统的政治力，选择两三名高政治力的角色进行建设，效果远比派遣十名政治能力低下的角色从事开发好的多。玩家下达内政命令后，该队人马会走出城外，在地图上有明确的人物表示。武将们离开城市进行建设时，如果敌人的大军杀到，玩家则可立刻停止开发全员回城，做好防御战的准备工作。进入战斗时，玩家可以派遣多名武将出战，一支部队由一名武将统率。战斗中可以使用武将的技能，传统意义的强将在本作中依然非常强悍。本作为玩家准备了多种模式，没有足够时间统一天下的玩家完全可以以地方统一为游戏目标。

大蛇无双虽然让战国豪杰与三国英雄汇聚一堂，共同讨伐传说中的怪物，但却只是简单的历史恶搞，厂商在本作的历史恶搞才令人拍案叫绝！本作收录了十一个剧本，玩家可以按自己的喜好随意选择。剧本“诸王之战”是一完全幻想的虚拟剧本，在这个剧本中，玩家不但可以使用战国时代的战国豪杰，还可以使用来自不同国家不同时代的英豪们在日本战国时代崛起。



这些来自其他时代的势力共有十个，成吉思汗、刘秀、南宋、三国的魏蜀吴三家、古罗马的尤里乌斯·恺撒以及日本的足利、源氏和今川家。这十个势力在进入游戏时都有自己的剧情对话，从这些对话中可以简单了解这些势力出现在战国时代的原因和奋斗方向，其中不乏恶搞对话。三国时代的魏蜀吴三家和源氏都集结了各自旗下的名臣，其他的势力的成员们则是五花八门。比如说汉朝刘秀部下中竟然出现了三国时代吕布的老丈人曹豹、明朝的郑和、金国的完颜和尚和北齐兰陵王长恭；南宋末代小皇帝赵丙（代用字）部下中不但有南宋三杰文天祥、陆秀夫、张世杰，连北宋的抗金朝英雄岳飞和变法英雄王安石也一赶来效力；尤里乌斯·恺撒家则有圣女贞德、侠盗罗宾汉和吸血男爵弗拉德；最有创意的则是今川家，虽然家督今川氏真就是战国武将，但部下却是与自己相同失败者：刘禅和约翰欠地王，这三个人能力都低得离谱，聚集在一起想有番作为恐怕真的是难上加难！除了这些出场便可使用的势力外，在这个剧本中还增加了几名新的浪人武将，当然这些新浪人也是来自不同时代的英雄人物。如果说三国英豪出现在战国时代与战国英雄同台竞技还不能让玩家惊讶，那么浪人武将中的一代女皇武则天一定会让玩家震惊！这些来自不同国家不同时代的武将大部分能力都相当出众，只可惜三国时代的魏延能力却远不如其他作品。关公战秦琼的设计也许一直是很多玩家的梦想，在这个剧本上玩家则会真正地享受到混战的乐趣……

新作游戏发售表

2008年来临了，各机种新作从年末大作迭出的热潮中走出，进入了相对平静的状况。这种趋势在日版游戏上表现得尤为明显。很多受人瞩目的作品都还没有公布具体发售日，软件厂商们都在等待合适的发表时期，展开新一年的宣传战略。近期家用机上有一些不错的休闲作品推出，在寒假期间玩一玩还是不错的。 □责编/蓍子

PS2

1月7日			
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	THQ
1月8日			
劲舞革命 迪斯尼频道	Dance Dance Revolution：Disney Channel	RAG	KONAMI
哈维博德曼 律师	Harvey Birdman：Attorney at Law	AVG	CAPCOM
索尼克飞板 失重	Sonic Riders：Zero Gravity	RAC	SEGA
1月17日			
School Days L×H	School Days L×H	AVG	Interchannel
1月24日			
幸运星 陵樱学园 樱藤祭	らき☆すた 陵櫻学园 櫻藤祭	AVG	角川书店
1月29日			
超能奔跑者	Iridium Runners	RAC	South Peak
1月31日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
IZUMO2 学园狂想曲 双重指挥	IZUMO2学园狂想曲ダブルタクト	AVG	GN Software
宿命传说 导演剪辑版	テイルズオブデイスティニーディレクターズカット	RPG	NBGI
凉宫春日的困惑	凉宫ハルヒの户惑	AVG	BANPRESTO
Your 秋之回忆 女生版	ユア メモリーズオフ ガールズサイド	AVG	5gk
2月4日			
小冒险家朵拉 拯救美人鱼	Dora the Explorer：Dora Saves The Mermaids	AVG	Global Star
徒步旅行抢救队	Go，Diego，Go！	AVG	Take Two
世界扑克冠军赛	World Championship Cards	TAB	Crave
2月5日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
战斗赛车 正面交锋 加强版	Twisted Metal Head-On：Extra Twisted Edition	RAC	SCE
2月7日			
美少女梦工厂5	プリンセスメーカー5	SLG	Cyberfront
2月12日			
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
拉切特与克拉克5尺寸事件	Ratchet & Clank：Size Matters	ACT	SCE
2月14日			
12RIVEN 完全心灵犯罪	12RIVEN the Ψcliminal of integral	AVG	KID
D.C.原点	D.C.-ダ・カーポ- the Origin	AVG	Sweets
实战弹子必胜法Selection职员金太郎	实战パチスロ必胜法Selectionサラリーマン金太郎	TAB	SEGA
毒粉	ポイズンピンク	RPG	BANPRESTO
2月15日			
天界守护者	Heavenly Guardian	ACT	UFO Interactive
2月20日			
经典弹珠台 威廉姆斯合集	Pinball Hall of Fame：The Williams Collection	TAB	Crave
2月21日			
梦精灵 入梦	NiGHTS into dreams...	ACT	SEGA
终极护送2深夜的甘甜之棘	ラストエスコート2 深夜の甘い棘	SLG	D3 Publisher
弹子假面超人 弹子发髻达人14	ぱちんこ仮面ライダー パチってちょんまげ达人14	TAB	HACKBERRY
2月26日			
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
2月28日			
花色蛋糕	プティフール	AVG	IDEA FACTORY
吸血奇谭 月结	吸血奇谭ムーンタイズ	AVG	Interchannel Holon
放学后的白银乐章	放课后は白银の调べ	AVG	Dimple
鸟之星 浮游星球	トリノホシ Aerial Planet	AVG	日本一
爱情泡泡糖2 第一名	φなる・あぷろーち2 1st priority	AVG	Princess Soft
3月4日			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans！Big Willy Unleashed	AVG	THQ
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
美国职棒大联盟08	MLB '08：The Show	SPG	SCE
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
3月6日			
Elminage 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュ 暗の巫女と神々の指轮	RPG	Starfish
奈落之城 一柳和 第二次受难	奈落の城 一柳和 2度目の受难	AVG	日本一
3月13日			
真实之泪	トゥルーティアーズ	AVG	Sweets
3月17日			
DT赛手 激情燃烧	DT Racer Refuelled	RAC	Valcon Games
3月19日			
歌星90年代	SingStar '90s	RAG	SCE
3月25日			
暗夜杀机 结果	Obscure：The Aftermath	AVG	Playlogic
3月27日			
君为主我为仆 侍奉日记	君が主で执事が俺で お仕え日记	AVG	Minato Station
3月31日			
快刀赛车	RC Mini Chopper	RAC	Valcon Games
3月发售预定			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
4月24日			
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
H2O PLUS	H2Oプラス	AVG	角川书店
4月发售预定			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA

Wii

1月8日			
哈维博德曼 律师	Harvey Birdman：Attorney at Law	AVG	CAPCOM
国际儿童冰球赛	Kidz Sports Ice Hockey	SPG	Destineer
国际儿童足球赛	Kidz Sports Basketball	SPG	Destineer
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
索尼克飞板 失重	Sonic Riders：Zero Gravity	RAC	SEGA
1月10日			
家庭教师HITMAN重生 梦之超级战斗Wii	家庭教师ヒットマンREBORN!ドリームハイパーバトル！Wii	FTG	MMV
1月15日			
犯罪现场 铁证如山	CSI：Hard Evidence	AVG	Ubisoft
摇摆回转公园	Furu Furu Park	ACT	Majesco
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
1月17日			
墨丘利神之杖 新血	カドゥケウス ニューブラッド	ACT	ATLUS
1月18日			
伦敦出租车 高峰时间	London Taxi：RusHour	RAC	Destineer
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
1月21日			
阿尔戈斯战士	Rygar：The Battle of Argus	ACT	TECMO
1月22日			
川崎水上摩托	Kawasaki Jet Ski	SPG	Bold Games
1月24日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
1月29日			
炸弹人岛	Bomberman Land	ACT	HUDSON
1月31日			
家庭滑雪	ファミリースキー	SPG	NBGI
2月4日			
徒步旅行抢救队	Go，Diego，Go！	AVG	Take Two
2月5日			
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
马儿与我	My Horse and Me	ACT	Ubisoft
2月7日			
御姐玫瑰 革命	お姐チャンバラ Revolution	ACT	D3 Publisher
2月12日			
梦幻弹珠	Dream Pinball	TAB	South Peak
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
2月19日			
嘻哈飚车族	Pimp My Ride	ACT	Activision
2月20日			
经典弹珠台 威廉姆斯合集	Pinball Hall of Fame：The Williams Collection	TAB	Crave
2月21日			
姿势&手势	ミブリー&テブリー	ETC	SEGA
2月26日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms：Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
世嘉钓鱼高手	SEGA Bass Fishing	SPG	SEGA
2月28日			
全国装饰卡车祭	全国デコトラ祭り	RAC	Jaleco
风来西林3 机关屋的沉睡公主	风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姬	RPG	SEGA
Simple Wii系列Vol.5 THE打砖块	SIMPLE Wiiシリーズ Vol.5 THEブロック崩し	PUZ	D3 Publisher
Simple Wii系列Vol.6 THE快乐对战	SIMPLE Wiiシリーズ Vol.6 THEワイワイ・コンバット	FPS	D3 Publisher
3月3日			
恶霸鲁尼 奖学金版	Bully：Scholarship Edition	ACT	Rockstar
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
3月4日			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans！Big Willy Unleashed	AVG	THQ

PS3

1月8日			
NFL巡回赛	NFL Tour	SPG	EA
1月22日			
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	RAC	EA
1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
魔界战记Disgaea3	魔界战记ディスガイア3	RPG	日本一
2月5日			
恐龙猎人	Turok	FPS	Touchstone
2月12日			
冲突 否定行动	Conflict: Denied Ops	FPS	Eidos
2月18日			
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
2月19日			
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
历史频道 太平洋之战	History Channel: Battle For the Pacific	ACT	Activision
2月21日			
失落星球 极限状态	ロストプラネット エクストリーム コンディション	ACT	CAPCOM
2月26日			
死刑犯2充血	Condemned 2: Bloodshot	ACT	SEGA
迷失	Lost: The Videogame	AVG	Ubisoft
转折点 自由陨落	Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Codemasters
3月3日			
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
3月4日			
战地双雄	Army of Two	ACT	EA
美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	SPG	2K Games
美国职棒大联盟08	MLB '08: The Show	SPG	SCE
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
维京人 神域之战	Viking: Battle for Asgard	ACT	SEGA
3月6日			
龙如 见参	龙如 见参	ACT	SEGA
3月11日			
彩虹六号 拉斯维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	STG	Ubisoft
3月18日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
3月24日			
战地 叛逆连队	Battlefield: Bad Company	FPS	EA
3月25日			
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
4月发售预定			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Ubisoft
杀戮地带2	Killzone2	FPS	SCE
小小大星球	LittleBigPlanet	ACT	SCE
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2: World in Flames	STG	EA
2008年发售预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ショパンの梦	RPG	NBGI

XBOX360

1月8日			
NFL巡回赛	NFL Tour	SPG	EA
1月9日			
奥米伽五号	Omega Five	ACT	HUDSON
1月22日			
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	RAC	EA
1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
2月5日			
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
恐龙猎人	Turok	FPS	Touchstone
冲突世界	World in Conflict	RTS	Sierra
2月12日			
冲突 否定行动	Conflict: Denied Ops	FPS	Eidos
魔法门之黑暗弥赛亚 元素	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	RPG	Ubisoft
前线 战争燃料	Frontlines: Fuel of War	FPS	THQ
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
2月18日			
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
最高指挥官	Supreme Commander	RTS	Aspyr
2月19日			
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
2月26日			
死刑犯2充血	Condemned 2: Bloodshot	ACT	SEGA
迷失	Lost: The Videogame	AVG	Ubisoft
转折点 自由陨落	Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Codemasters
宇宙战争 地球突袭战	Universe at War: Earth Assault	RTS	SEGA
3月3日			
恶霸鲁尼 奖学金版	Bully: Scholarship Edition	ACT	Rockstar

NDS

1月10日			
知识王系列 训练大师	知识王シリーズ トレインマスター	ETC	Global A
1月17日			
触摸左脑训练DS	タッチでズノーDS	ETC	SEGA
来自深渊	フロム・ジ・アビス	RPG	Sonic Powered
马里奥与索尼克AT北京奥林匹克	マリオ&ソニックAT北京オリンピック	SPG	任天堂
1月24日			
可爱小猫DS	かわいい子猫DS	SLG	MTO
网球王子 抽击扣杀 边线王	テニスの王子様 ドライビングスマッシュ! サイドキング	SPG	KONAMI
紧急出口EXIT DS	非常口EXIT DS	ACT	TAITO
1月31日			
放学少年	放课后少年	AVG	KONAMI
露璞璞方块 露璞沙罗DS	るぷぷキューブ ルプ★さらだDS	PUZ	Dimple
虫师 天降里	虫师 天降る里	SLG	MMV
2月7日			
大家集合! 解谜聚会	みんな集まれ! クイズパーティー	ETC	ERTAIN
2月14日			
少女的恋爱革命 恋爱报告! DS	乙女的恋爱革命★ラブレボ!! DS	AVG	Interchannel
心跳回忆女孩版 第二季	ときめきメモリアル ガールズサイド セカンドシーズン	SLG	KONAMI
北斗神拳 北斗神拳传承者之道	北斗神拳 北斗神拳传承者之道	ACT	SPIKE
火影忍者疾风传 大乱战! 影分身绘卷	NARUTO疾风传 大乱战! 影分身绘卷	ACT	TAKARA TOMY
数码暴龙冠军杯	デジモンチャンピオンシップ	SLG	NBGI
2月21日			
超热血高校国夫君 躲避球部	超热血高校くにおくん ドッジボール部	ACT	Arc System
世界树迷宫 II 诸王的圣杯	世界树の迷宫 II 诸王の圣杯	RPG	ATLUS
上帝也疯狂DS	ポピュラスDS	RTS	EA
戏剧性迷宫 樱大战 因为有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	RPG	SEGA
太空侵略者EXTRSME	スペースインベーダー エクストリーム	STG	TAITO
牧场物语 闪闪太阳和同伴们	牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	SLG	MMV
2月28日			
伊苏DS	イースDS	RPG	Holon
伊苏 II DS	イース II DS	RPG	Holon
结界师 黑芒楼袭来	结界师 黑芒楼袭来	ACT	NBGI
3月发售预定			
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
2008年发售预定			
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエスト IX 星空の守り人	RPG	SQUARE

PSP

1月10日			
零式舰上战斗记 贰	零式舰上战斗记 贰	STG	Global A
1月24日			
公主联盟	ユグドラ・ユニオン	RPG	STING
1月31日			
大战略VII超越	大战略VIIエクシード	SLG	SS-Alpha
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
2月7日			
编码灵魂 被继承的理想	Coded Souls受け继がれしイデア	RPG	SCE
★基连的野望 阿克西斯的威胁	ギレンの野望 アクシズの胁威	SLG	NBGI
2月18日			
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
2月21日			
★大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
太空侵略者EXTRSME	スペースインベーダー エクストリーム	STG	TAITO
2月28日			
复活传说	テイルズオブリバース	RPG	NBGI
3月4日			
★战神 奥林匹斯之链	God of War: Chains of Olympus	ACT	SCE
3月13日			
★怪物猎人Portable 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	ACT	CAPCOM
3月19日			
海腹川背Portable	海腹川背Portable	ACT	MMV
2008年发售预定			
常青之国	ティル・ナ・ノーグ	RPG	SS-Alpha
瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	RPG	MMV